4

# L'ISOLA DEGLI SPIRITI

STEPHEN THRAVES

compact

librogame®

A
B
C
D
E
1
2
3
4

# SCHEDE PUNTEGGIO

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 2<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 3<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 4<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L |
| 5<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 6<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 7<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 8<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L |
| 9<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 10<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 11<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 12<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L |
| 13<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 14<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 15<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 16<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L |
| 17<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 18<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 19<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L | 20<br>1 2 3 4<br>1 2 3 4 5<br>M P L |

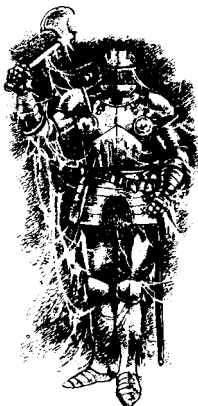
librogame®

*collana diretta da Giulio Lughi*

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

# L'ISOLA DEGLI SPIRITI

**STEPHEN THRAVES**

illustrato da Peter Dennis
tradotto da Mariangela Bruna

Edizioni E. Elle

## L'AVVENTURA

La tua solita fortuna! Tutti i tuoi amici sono riusciti a trovare un lavoro estivo al parco dei divertimenti, mentre tu cosa sei riuscito a trovare? Soltanto un noiosissimo impiego come aiutante del direttore di un piccolo museo, oltre tutto un museo che si trova in capo al mondo, a chilometri di distanza da casa!

Dopo un viaggio estenuante per raggiungere la tua sede di lavoro, il piccolo villaggio in cui arrivi ti sembra davvero in capo al mondo; eppure hai percorso poco più di un centinaio di chilometri. Inoltre il posto è talmente desolato che hai l'impressione di trovarti nel luogo più sperduto della terra.

Ben presto però, ti chiedi se sei stato davvero tanto sfortunato a trovare questo lavoro. Il direttore del museo, George Drabb, è un uomo piccolo e grassoccio, dall'aria vivace, con addosso la cravatta e gli occhiali più stravaganti che tu abbia mai visto. A vederlo, si direbbe una persona tutt'altro che noiosa!

"Spero che lei non si aspetti di passare il tempo seduto a una scrivania a riempire schede e registri" ti dice subito. "Ho pubblicato quell'annuncio sul giornale per un solo e ben preciso motivo: e cioè per avere qualcuno che mi accompagni sull'isola, e mi aiuti nella ricerca."

Lo guardi sorpreso. "Quale isola? E quale ricerca?" gli chiedi.

"L'isoletta situata a una decina di miglia in dire-

zione sud-ovest" ti risponde l'uomo, con uno scintillio negli occhi. "Un tempo era di proprietà del casato dei Fothering. Non ne ha mai sentito parlare? Neanch'io, fino a poche settimane fa; e cioè da quando sono stato trasferito quaggiù! Il castello dei Fothering era praticamente irraggiungibile, a causa dei pericolosi spuntoni di roccia che circondano l'isola. Inutile dire che adesso la costruzione è in rovine."

"E cosa dovremmo cercare noi tra quelle rovine?"

Gli occhi del direttore del museo scintillano ancora di più dietro gli stravaganti occhiali. "Un tesoro di valore inestimabile, ecco cosa!" esclama eccitato. "Una serie di calici d'oro massiccio risalenti al sedicesimo secolo! Ecco, legga questo" aggiunge, aprendo una delle vetrine del museo e porgendoti una pergamena ingiallita.

"Ma è in latino" osservi tu. "Non sono in grado di capire cosa c'è scritto."

"E come lei, tante altre persone. Proprio per questo nessuno ha mai letto la storia che c'è scritta dentro. Per anni e anni la gente ha guardato questa pergamena nella vetrina e nessuno si è mai preoccupato di tradurla, finché non sono arrivato io!"

"E quale sarebbe questa storia?"

"La pergamena racconta della grande tragedia che colpì il castello circa quattrocento anni fa. All'epoca il signore del castello era Sir Henry Fothering, il quale aveva una bella figlia di nome Isabella. Sir Henry aveva deciso di darla in sposa al signore di uno dei

castelli situati più a nord lungo la costa, e aveva commissionato cinque calici in oro massiccio che dovevano costituire la dote di Isabella. Ma la ragazza era innamorata di un menestrello di corte, e insieme a lui nascose i cinque calici in varie parti dell'isola, sperando che la loro scomparsa avrebbe impedito il matrimonio." "E fu così?" chiedi incuriosito. Questa storia sta cominciando a destare il tuo interesse.

"In un certo senso, sì" risponde il direttore del museo in tono triste. "Quando Sir Henry venne a sapere della disobbedienza della figlia, andò su tutte le furie e la inseguì fino in cima alla torre del castello. Quella notte imperversava un violento temporale, e Isabella scivolò e cadde dalla torre. Sir Henry fu talmente addolorato per la morte della figlia, che trascorse il resto dei suoi giorni completamente solo sull'isola."

"E lei ritiene che quei calici non siano mai stati ritrovati?"

"Secondo questa pergamena, no. Ma sono certo che noi tre riusciremo a scoprire dove sono nascosti!"

"Noi *tre*?"

"Ah, ma certo, ho dimenticato di presentarle il mio cane, Allegro." L'uomo fischia in direzione della stanza attigua, ma soltanto dopo un po' Allegro risponde al richiamo del padrone e viene avanti lentamente: è il cane con il muso più abbattuto che tu abbia mai visto, e ha le orecchie tanto basse che toccano quasi il pavimento.

“Vogliamo metterci subito in viaggio?” suggerisce il signor Drabb dopo aver dato una pacca affettuosa sulla testa dell’impassibile Allegro. “Sono riuscito a convincere un pescatore che vive proprio di fronte all’isola a darci un passaggio a bordo della sua barca.”

Soltanto quando raggiungete la capanna del pescatore scopri che il direttore del museo ti ha tenuto all’oscuro di due piccoli particolari. Primo, che sarà possibile raggiungere l’isola soltanto al tramonto, quando con l’alta marea gli spuntoni di roccia saranno completamente sommersi dall’acqua. Secondo, il signor Drabb non ti ha parlato delle numerose storie che circolano tra la popolazione del luogo a proposito dei fantasmi che si aggirerebbero sull’isola!

## ISTRUZIONI PER IL GIOCO

1. Ogni volta che desideri giocare, devi utilizzare una delle 40 schede punteggio che trovi all’interno dei risvolti di copertina. In questo modo avrai la scheda sempre a portata di mano durante il gioco; ti basterà tenere aperta la pagina di copertina che preferisci (se, per esempio, sei mancino, troverai più comode le schede della prima pagina di copertina. In caso contrario ti saranno più comode quelle dell’ultima pagina).

2. La colonna di ogni scheda indica il *numero di fantasmi in cui ti imbatti*. La colonna indica il *numero di calici* che riesci a trovare e la colonna indica quali *oggetti utili* ti sei procurato.

## Colonna

3. I tuoi nervi sono in grado di sopportare un numero massimo di 4 incontri con i fantasmi, quindi 4 sono le possibilità che ti vengono date nella colonna . Quando ti imbatterai in un fantasma durante il gioco, cancella il numero 1 nella colonna della tua scheda punteggio. Se poi ti imbatterai in un secondo fantasma, cancella il numero 2, e così via.

4. Quando avrai cancellato tutti i numeri, compreso il 4, significherà che i ripetuti shock causati dalla vista dei fantasmi ti avranno fatto impazzire, e dovrai sospendere immediatamente le ricerche sull'isola.

Se vorrai fare un altro tentativo, dovrai ricominciare a giocare utilizzando una nuova scheda punteggio.

## Colonna

5. L'obiettivo della missione non è soltanto di evitare troppi incontri con i fantasmi, e quindi di arrivare al termine della storia, ma anche di trovare quanti più calici possibile. Se trovi un calice, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando il numero 1 nella colonna . Quando ne troverai un altro, cerchia il numero 2, e così via.

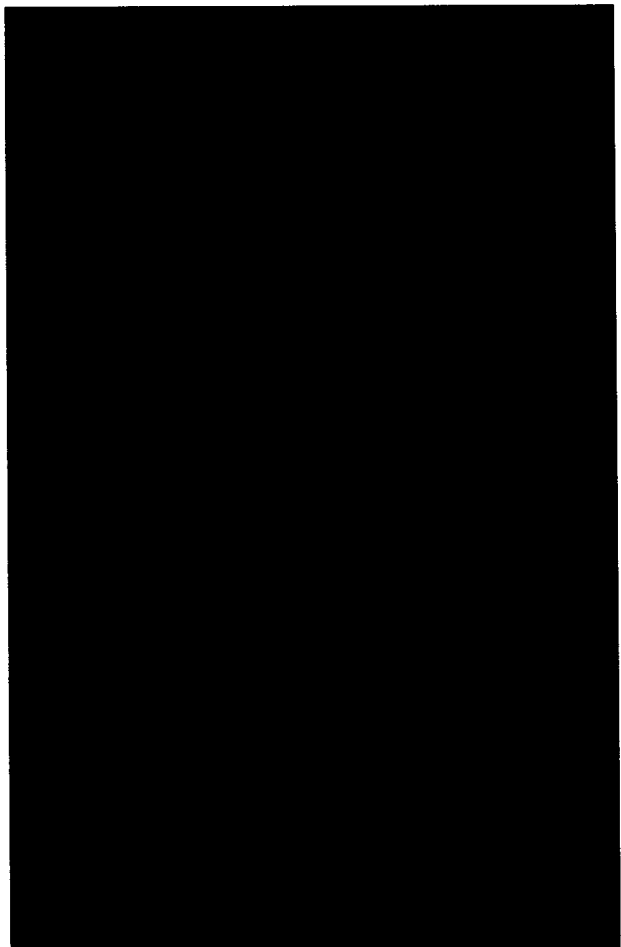
6. Più volte tenterai il gioco, più alto sarà il tuo punteggio nella colonna 🍷. Se troverai tutti i calici nel corso di un'unica avventura, allora la tua missione sull'isola si sarà conclusa positivamente!

## Colonna 📖

7. Esistono tre *oggetti utili* che puoi procurarti durante il gioco: una mappa, una pergamena e un libro degli stemmi. Tutti e tre questi oggetti sono raffigurati sui risvolti di copertina. Se ne entrerai in possesso, avrai molte possibilità in più di portare a termine con successo la ricerca. Dovresti quindi fare tutto il possibile per trovarli.

8. Se trovi uno dei tre oggetti, annotalo sulla scheda punteggio cerchiando il codice corrispondente all'oggetto (M = mappa, P = pergamena, L = libro degli stemmi) nell'apposita colonna. Da quel momento avrai la possibilità di servirti di quel particolare oggetto ogni volta che sarà necessario. Potrai quindi consultarlo aprendo la pagina in cui esso è raffigurato.

9. Ricorda che *non* puoi utilizzare un oggetto che non sia stato cerchiato sulla scheda punteggio.

Adesso sei pronto per iniziare la missione.
Buona fortuna!

## 1

"Non penserete mica che io resti là ad aspettarvi" vi avverte il pescatore mentre rema in direzione dell'isola, che emerge con la sua sagoma scura e minacciosa dal mare agitato. "Ritornerò a prendervi tra cinque ore. Preferirei essere pagato subito, però... non si sa mai". Il signor Drabb ride divertito ed estrae il portafoglio dalla tasca. "Oh, non mi dica che anche lei è convinto che l'isola sia abitata dai fantasmi!" esclama. "Sono tutte sciocchezze!" Tuttavia il pescatore insiste per avere subito i suoi soldi, e mentre l'isola si avvicina davanti a voi non te la senti di biasimarlo. Infatti hai l'impressione che da quelle aspre rocce provengano a tratti delle grida. "Sono soltanto gabbiani!" ti assicura il signor Drabb, ridacchiando per la tua espressione preoccupata. "Decida piuttosto chi di noi tre scenderà a terra per primo, quando raggiungeremo l'isola".

***Se vuoi essere tu il primo*** — ***vai al 115.***
***Se vuoi che sia Allegro*** — ***vai al 78.***
***Se vuoi che sia il signor Drabb*** — ***vai al 56.***

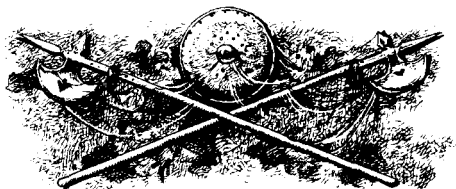
## 2

I trenta passi vi riconducono verso la torre. Vi trovate a un paio di metri dall'oscuro passaggio e vi chiedete se non sia il caso di percorrere ancora quei pochi metri. È chiaro infatti che non troverete nessun calice nel punto in cui siete adesso. Ben presto, però, vi rendete conto che si tratta solo di una perdita di tempo, e rinunciate a capire cosa possa significare quel piccolo disegno.
Forse troverete in seguito altri indizi piú semplici da interpretare. Ma ad un tratto senti qualcosa che vola sopra di voi, e pregando che si tratti soltanto di un gufo sollevi la testa... ***Vai al 157.***

## 3

Ignorate i due passaggi che escono dalla torre e procedete nell'oscurità su per gli scalini. Quando infine raggiungete la cima, uscite all'aperto nel vento. Mentre la tempesta infuria ancora sull'isola, e il cielo è illuminato dai sinistri bagliori dei lampi, scorgi sulla tua destra una scogliera: ti sembra di intravedere alla sua base l'ingresso di due grotte. Se tu potessi

localizzarle sulla mappa, avresti un'idea molto piú precisa del punto in cui vi trovate.
***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trovano le due grotte. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia B3 vai al 110.***
***Se pensi che sia A3 vai al 48.***
***Se pensi che sia A2 vai al 138.***

## 4

È chiaro che non hai indovinato le istruzioni segrete: infatti quando raggiungete l'altra estremità del torrione hai contato soltanto diciotto passi, anziché venticinque. Non potete continuare a cercare di indovinare il significato della misteriosa figura, visto che avete soltanto cinque ore di tempo; quindi decidete tutti insieme di ritornare verso le scale della torre. Siete appena entrati nell'angusto passaggio, quando sentite uno strano rumore alle vostre spalle. Si tratta soltanto del sibilo del vento, o è la risata sinistra di un fantasma? ***Vai al 57.***

## 5

Il signor Drabb doveva avere ragione: con ogni probabilità quell'apparizione non era altro che il riflesso della luna, perché adesso la tempesta rallenta un po' di intensità e l'ombra scompare. Approfittando del momento di calma proponi di ritornare agli scalini che portano al castello. Mentre vi avviate, tuttavia, sei ancora preoccupato per l'ombra che avete visto mentre infuriava il temporale. Certo, può essersi trattato della luna, ma il fatto è che questa sera in cielo non c'era traccia della luna! ***Vai al 106.***

## 6

Il vento si fa sempre piú forte, mentre tu e Allegro seguite preoccupati il signor Drabb verso la scala di pietra. Ma forse Allegro non è preoccupato quanto te: è cosí difficile giudicare dalla sua espressione immutabile! "Riusciremo a trovare la strada per torna-

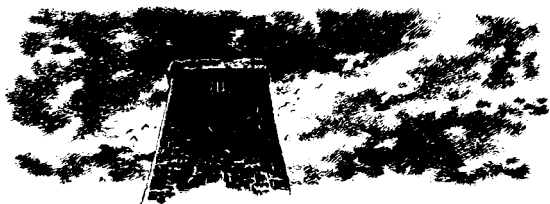
re indietro, vero, signor Drabb?" gli chiedi mentre salite gli scalini. "Questa potrebbe essere una di quelle strane scale che conducono in un punto diverso da quello in cui si parte! Se devo essere sincero, mi sentirei piú sicuro se potessimo localizzare la piccola baia su una mappa...

***Se hai cerchiato la M nella colonna ✎ della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trova la piccola baia. Altrimenti, dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia D4 vai al 38.***
***Se pensi che sia B4 vai al 99.***
***Se pensi che sia C4 vai al 151.***

## 7

Hai appena cominciato a contare i venti passi a sinistra, quando senti un rumore alle tue spalle. "L'ha sentito anche lei, signor Drabb?" chiedi preoccupato. "Era come se qualcuno stesse cercando di scavalcare la botte che abbiamo appena guardato!"

Anche il signor Drabb lo ha sentito, ma non è nervoso quanto te; o almeno finge di non esserlo. "Oh, probabilmente era soltanto un topo" risponde. "Non ha mica paura dei topi, vero giovanotto?"
No, non hai paura dei topi, a condizione che si tratti veramente di topi! Con sguardo ansioso, ti volti indietro per assicurarti che il signor Drabb abbia davvero ragione... ***Vai al 90.***

## 8

Ti avvicini a una piccola finestra, che ti fornisce una scusa plausibile. "Cos'è quella strana formazione rocciosa che si vede laggiú, signor Drabb?" chiedi con noncuranza.
"Ah, è un faraglione" ti risponde Drabb avvicinandosi, e ti spiega che il mare ha eroso la roccia tutt'intorno, lasciando intatto soltanto quel grande scoglio isolato dalla costa.
"Forse dovremmo cercarlo su una mappa, non crede?" suggerisci. "In questo modo sapremmo in quale direzione stiamo guardando". In realtà natural-

mente il tuo scopo è quello di trattenere ancora un po' il signor Drabb vicino a te.
***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA e scoprire in quale riquadro si trova il faraglione. Altrimenti, dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia E2 — vai al 51.***
***Se pensi che sia E1 — vai al 68.***
***Se pensi che sia E3 — vai al 14.***

## 9

Purtroppo non hai la mappa, e quindi non sei in grado di individuare con esattezza la posizione dei due cannoni. Ma forse tutto sommato non si tratta di una grande sfortuna, perché se ti fossi fermato a consultare una mappa avresti perso del tempo prezioso. È piú importante che tu raggiunga il fondo di questa scalinata nel minor tempo possibile. A un certo punto però, senti un rumore di passi cadenzati, come se qualcuno stesse salendo lentamente i gradini. Forse si tratta del pescatore, che è approdato e sta venendo a cercarvi; ma questi passi sembrano troppo leggeri per un essere umano... ***Vai al 176.***

## 10

Il signor Drabb ti raggiunge per ispezionare la finestra sulla sinistra e cominciate a tastare la parete tutto intorno. All'improvviso sentite un rumore che sembra quello degli zoccoli di un cavallo che stia sopraggiungendo al galoppo.

"Oh, sarà soltanto il gorgogliare di un ruscello" commenta il signor Drabb per nulla preoccupato. "Con tutta questa pioggia, è normale che i corsi d'acqua si siano ingrossati". Tu però decidi di verificare se effettivamente là sotto scorre un ruscello, e ti sporgi dalla finestra cercando di vedere attraverso l'oscurità... *Vai al 28.*

## 11

***Cancella il primo numero in alto nella colonna ☠ della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai all'88.***

## 12

Mentre scendete rapidamente i gradini scavati nella roccia, vieni colto all'improvviso dal dubbio che questa non sia la scalinata giusta per raggiungere la piccola baia: questi gradini potrebbero condurre da qualche altra parte! Se solo fosse possibile vedere la baia, là in basso! Purtroppo però, anche se laggiú c'è una baia, per il momento rimane nascosta dalla nebbia. Poi a poco a poco la nebbia si dirada, e riesci a scorgere proprio davanti a te un pinnacolo di roccia che si innalza dalle acque del mare al largo dell'isola. Se potessi controllare la posizione del pinnacolo su una mappa, saresti in grado di capire se vi state muovendo nella direzione giusta...

***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trova il pinnacolo di roccia. Altrimenti, dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia C4 vai al 104.***
***Se pensi che sia D4 vai al 166.***
***Se pensi che sia E4 vai al 63.***

## 13

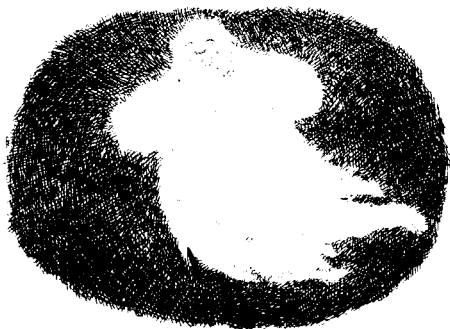
La torcia del signor Drabb illumina la roccia scura con la sua luce tremolante, mentre avanzate lungo la rampa di scale sulla destra. Infine la galleria comincia a correre orizzontalmente, ma hai sempre l'impressione che sia senza fine. "Ormai dovremmo essere vicini alla parte centrale del castello, non è vero,

signor Drabb?" gli chiedi un po' dubbioso. "E se invece la galleria non andasse in quella direzione?" Tuttavia proprio in quel momento raggiungete un'ampia caverna, dove ci sono numerose botti di legno. ***Vai al 120.***

## 14

All'improvviso senti una specie di risata all'altra estremità della sala. Tu e il signor Drabb vi scambiate uno sguardo allarmato e poi cercate di vedere nell'oscurità cosa sta succedendo là in fondo. Forse si trattava di Allegro che tossiva o starnutiva, ma la cosa non ti sembra molto probabile. Se invece era davvero una risata, chi c'è là in fondo? Forse il fantasma di qualche buffone che intratteneva con i suoi scherzi la gente riunita a banchettare in questa sala? Voltandovi lentamente, muovete le torce nell'ampio salone immerso nell'oscurità... ***Vai al 153.***

## 15

Non sbagliavi, pensando che ci fosse una prigione oltre la porta. Infatti quando tu e il signor Drabb aprite la pesante porta con una spallata, vi trovate di fronte a una vecchia palla di ferro arrugginita, legata a una catena. Sulle pareti in pietra notate anche numerosi segni tracciati col gesso. "Qualche povero prigioniero deve aver segnato il numero dei giorni che ha trascorso qui dentro" osservi. ***Vai al 137.***

## 16

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 123.***

## 17

I trenta passi a sinistra non ti conducono a nessun tesoro, però ti portano alla fine della galleria. Ti ritrovi ai piedi di un'altra rampa di scale, la quale per fortuna non porta verso il basso ma verso l'alto. "Sono ancora convinto che quel piccolo disegno sulla porta della prigione fosse opera di Isabella" osserva il signor Drabb pensieroso. "Forse quello era l'unico luogo in tutto il castello in cui lei e il suo innamorato potevano incontrarsi. Potrebbe trattarsi di un segno in codice, che serviva a ricordare la via piú breve per uscire da questa galleria buia e contorta!" ***Vai al 43.***

## 18

Dopo che lo hai aiutato a togliere l'elmo, il signor Drabb allunga la mano all'interno dell'armatura. Purtroppo però non trova niente, cosí decidete di provare con l'armatura sulla sinistra. Anche questo tentativo però non dà risultati. State per provare con quella situata al centro, quando sentite un rumore alle vostre spalle. Con immenso sollievo scoprite che si tratta soltanto di Allegro, che vi sta raggiungendo con la sua andatura stanca. Ma poco dopo sentite un altro rumore: e questa volta è un rumore che vi procura i brividi lungo la schiena. Si tratta di un cigolio metallico! Forse l'armatura che stavate per esaminare ha preso vita all'improvviso? Tremando di terrore, vi voltate a guardarla... ***Vai al 70.***

## 19

Insieme al signor Drabb hai raggiunto il pentolone piú lontano dallo spiedo, e adesso vi accingete a sol-

levarlo. Pensando che sia molto pesante, vi sistemate ai due lati e afferrate ciascuno una maniglia.
"Uno, due, tre. Forza!" ordina il signor Drabb. Avete appena sollevato il pentolone di pochi centimetri, quando sentite un leggero scricchiolio alle vostre spalle. Lo spiedo di metallo sta ricominciando a girare! Rischiando di farvi cadere il pentolone sui piedi, vi voltate entrambi per scoprire chi o che cosa lo sta facendo girare... ***Vai al 52.***

## 20

Dal momento che Allegro è un segugio, forse era lui il piú adatto per guidarvi verso la baia, anche se non riesci a liberarti della sensazione che in lui ci sia qualcosa che non va. Probabilmente sarà a causa di quella sua eterna espressione afflitta.
Ben presto però ti chiedi se il signor Drabb non sia ancora piú sprovveduto, dal momento che vi ha guidati verso una grande buca dalle pareti ripidissime. Ancora pochi passi e ci sareste finiti dentro! Ma almeno avete trovato una cosa che probabilmente è segnata su una mappa dell'isola.
***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trova la buca. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia D3 vai al 140.***
***Se pensi che sia E3 vai al 95.***
***Se pensi che sia D2 vai al 114.***

## 21

***Cancella il primo numero in alto nella colonna* **della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 74.***

## 22

Dal momento che sembra cosí convinto, lasci che sia il signor Drabb a guidarvi attraverso questa parte del castello. Drabb decide che il metodo migliore per procedere è camminare rasentando le pareti; si mette quindi in movimento, fermandosi però un istante quando raggiungete la prima finestra. Si tratta di un'apertura stretta e profonda.
"Riesce a vedere quel piccolo edificio in rovine laggiú in fondo?" Ti chiede indicando fuori dalla finestra.

"Sono sicuro che si tratti di una cappella. Ma suppongo che l'unico modo per esserne del tutto certi sia di localizzarla su una mappa dell'isola".
***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trova la cappella. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia D2 vai al 74.***
***Se pensi che sia D3 vai al 122.***
***Se pensi che sia C3 vai al 162.***

## 23

Il signor Drabb aveva ragione a sostenere che la cucina del castello doveva trovarsi su questo piano. Infatti, procedendo verso l'angolo piú lontano sulla destra dell'ampia stanza immersa nella semioscurità, vi trovate di fronte a un grande caminetto. Al suo interno c'è un enorme spiedo in metallo: a giudicare dalle sue dimensioni, doveva essere in grado di far girare sopra il fuoco un bue intero. Lí accanto notate tre enormi pentoloni capovolti. Sono di metallo spesso e resistente, e sembrano proprio quelli che si vedono nelle cucine delle streghe, nelle illustrazioni dei libri di favole! ***Vai al 142.***

## 24

Adesso che siete di nuovo nella torre, decidete di esplorare l'altro passaggio, quello che conduce nell'altra direzione. È molto breve, ma vi conduce alle mura che congiungono la torre con la parte centrale del castello. Vi avviate in quella direzione, ma ben presto scoprite che il passaggio è crollato e che è impossibile procedere. Per raggiungere l'altra parte del castello dovrete perciò ritornare giú! ***Vai al 138.***

## 25

Dopo aver contato venti passi a partire dall'arazzo, tu e il signor Drabb cominciate a tastare la parete che avete raggiunto: sperate di trovare una pietra che si muove, e che potrebbe rivelare una cavità segreta! "Eccola!" esclama il signor Drabb a un certo punto, e comincia a estrarre dalla parete una pietra situata a poco piú di un metro da terra. "Ehi, c'è un buco qui dietro!" ***Vai al 139.***

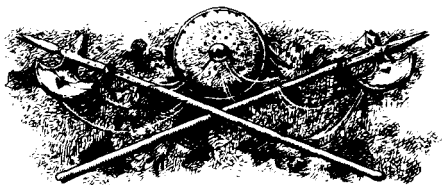
## 26

"Crede che questa grotta ci condurrà all'interno del castello?" ti chiede il signor Drabb, mentre entrate nell'ampia cavità e muovete la luce delle torce per illuminare l'interno.

"Forse questa era una via segreta per fuggire dal castello in caso di assedio. C'è un modo per scoprirlo: potremmo vedere se questa grotta è segnata su una mappa dell'isola. Se non risulta, si tratta con ogni probabilità di una via segreta!"

***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trova la grotta. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

*Se pensi che sia D3 vai all'85.*
*Se pensi che sia B3 vai al 40.*
*Se pensi che sia C3 vai al 149.*

## 27

"Forza, voi due!" vi esorta il signor Drabb mentre la barca del pescatore scompare alla vista. "Se abbiamo soltanto cinque ore di tempo prima del suo ritorno, sarà meglio che cominciamo subito a esplorare l'isola!"

Cosí dicendo il signor Drabb accende la sua torcia e si avvia verso i rozzi gradini scavati nella roccia dietro la baia. Con entusiasmo di gran lunga minore, anche tu accendi la torcia e lo segui... ***Vai al 136.***

## 28

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma.*** ***Poi vai al 51.***

## 29

È una fortuna che abbiate fatto trenta passi e non trentuno: infatti il trentesimo passo in mezzo alla nebbia vi ha condotto proprio sul bordo del precipizio! Ancora un passo e sareste caduti incontro al vostro destino. Oltre a ritenervi molto fortunati per questo motivo, siete felici anche per aver trovato il margine della scogliera. Adesso non dovrete far altro che seguirla, finché non raggiungerete la scalinata che scende verso la baia.
E in effetti la trovate molto presto, e cominciate a scendere. Ma avete compiuto solo pochi passi, quando di colpo vi sentite raggelare il sangue nelle vene. Quella grande ombra che è apparsa sopra di voi può appartenere soltanto a un enorme gabbiano... o, purtroppo, a un fantasma! Tremando di paura sollevate lentamente la testa verso il cielo... ***Vai all'82.***

## 30

Avanzate per un certo tratto verso sinistra, perché hai scorto una sagoma scura attraverso la pioggia. Potrebbe trattarsi di una vecchia stalla per le pecore. "Oh, no, è soltanto un cannone arrugginito!" esclami quando sei piú vicino. "Mi dispiace. Forse era

meglio proseguire verso il castello!" State per tornare indietro, quando il signor Drabb di colpo ti afferra il braccio. "Ho un'idea!" esclama eccitato. "La bocca del cannone potrebbe essere il nascondiglio ideale per uno di quei calici!" ***Vai al 160.***

## 31

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 118.***

## 32

Avete appena cominciato a ridiscendere i gradini della torre, quando di colpo sentite un rumore proveniente dall'alto: sembrano dei passi strascicati.
Anche se stai tremando di paura, proponi di ritorna-

re in cima per scoprire di cosa si tratta. Potrebbe essere il fantasma di Isabella che intende indicarvi il nascondiglio di uno dei calici! ***Vai al 145.***

## 33

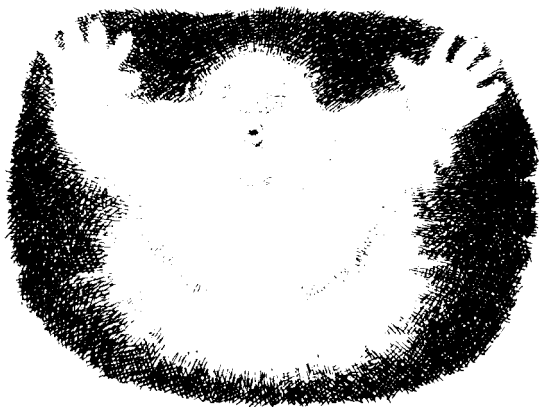
Mentre proseguite la discesa verso la baia la nebbia comincia a diradarsi, e all'improvviso ai vostri occhi compare uno spettacolo confortante: è il pescatore, che sta ritornando verso l'isola!

Ma è davvero una vista rassicurante? Infatti è molto probabile che la barca del pescatore raggiunga la riva *molto prima di voi*. Dovete assolutamente arrivare alla baia prima del pescatore, per non rischiare che l'uomo, non vedendovi, pensi che non siete sopravvissuti e se ne vada! Preoccupato, cerchi di calcolare la distanza della barca dalla baia. Adesso sta passando sotto i due cannoni situati sul bordo della scogliera. Se tu avessi una mappa...

***Se hai cerchiato la M nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la MAPPA per scoprire in quale riquadro si trovano i cannoni. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia E4 — vai al 75.***
***Se pensi che sia D4 — vai al 9.***
***Se pensi che sia E3 — vai al 167.***

## 34

Cammini con lentezza sopra le assi di legno, cercando attentamente se ce n'è qualcuna schiodata. Lo scricchiolio che accompagna i tuoi passi dà a questo posto un'aria piú sinistra che mai, e ti senti molto sollevato quando a un certo punto il signor Drabb ti chiama dicendo di raggiungerlo. Lui aveva scelto di perlustrare le pareti del salone, e dal suo tono entusiastico si direbbe che abbia trovato qualcosa; quindi ti affretti verso di lui. ***Vai al 158.***

## 35

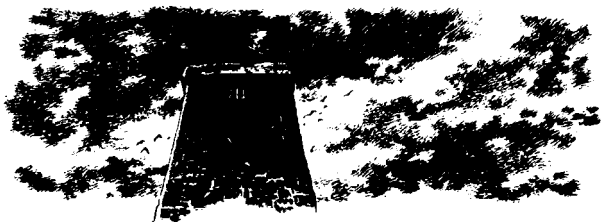
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 118.***

## 36

Gli ultimi passi vi conducono di nuovo all'interno del passaggio buio che porta alla torre. Tu e il signor Drabb tastate le pietre delle pareti, nella speranza di trovarne una che si muove e che possa nascondere una cavità segreta. Alla fine però siete costretti a riconoscere che la vostra interpretazione delle istruzioni segrete doveva essere sbagliata: forse dovevate fare quindici passi a *sinistra*. Ormai comunque avete sprecato abbastanza tempo, e non è il caso di sprecarne altro per cercare di indovinare il significato del disegno. ***Vai al 24.***

## 37

Hai scelto la pagliuzza di sinistra, e ora aspetti con ansia di vedere se quella del signor Drabb o quella di Allegro sono piú corte. Quella di Allegro non lo è..., ma con enorme sollievo vedi che la piú corta è quella del tuo datore di lavoro! Il signor Drabb dichiara che la cosa non gli dispiace affatto, e si avvia subito fuori della torre; tuttavia noti che la fiamma della sua tor-

cia è piuttosto tremolante, mentre l'uomo si allontana da voi. E quando fa ritorno una ventina di minuti piú tardi, la fiamma è ancora piú tremolante!
*Vai al 164.*

## 38

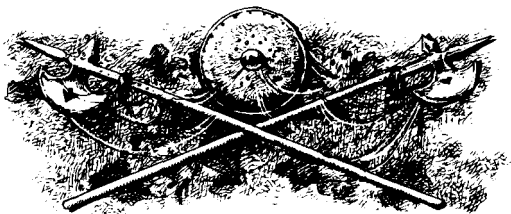
"Ma certo che questi scalini ci ricondurranno alla baia!" risponde il signor Drabb ridendo dei tuoi timori. "Come potrebbe essere altrimenti? Mettiamo subito in chiaro una cosa. Non ci sono fantasmi su quest'isola, e non c'è nulla di strano o di anormale!" Ma, come a contraddirlo immediatamente, qualcosa di bianco compare nell'aria davanti ai vostri occhi e si libra verso di voi. È un braccio dentro una manica bianca! Potrebbe trattarsi del braccio di Isabella che sta cercando di dissuadervi dalle vostre ricerche? O si tratta soltanto della tua immaginazione? Forse non è nient'altro che un gabbiano, pensi dentro di te mentre la strana cosa bianca si avvicina. *Vai al 53.*

## 39

Sapevi che era meglio allontanarsi da questo luogo terribile: infatti, mentre voi state esaminando l'anello di ferro situato sulla destra, di colpo la porta della prigione comincia a richiudersi! Vi precipitate tutti e tre verso l'apertura, e per fortuna riuscite a oltrepassarla appena in tempo!
"Come diavolo è potuto succedere?" Si chiede il signor Drabb perplesso mentre proseguite lungo il passaggio sotterraneo. "È stato come se qualcuno stesse chiudendo la porta dall'esterno!" E forse addirittura vedete quel qualcuno con i vostri occhi, perché ad un tratto sentite una risatina sinistra alle vostre spalle e vi voltate terrorizzati! ***Vai al 16.***

## 40

"Sarà meglio che ci muoviamo, signor Drabb" suggerisci dopo una breve e inutile perlustrazione della grotta. "Ci rimane soltanto un quarto d'ora prima che il pescatore abbandoni l'isola!"
Per fortuna raggiungete in fretta la scalinata nella

scogliera, ma mentre state scendendo il signor Drabb si ferma di colpo. Col viso bianco come un panno lavato, ti bisbiglia che qualcuno gli ha toccato la spalla! Ti volti lentamente per vedere di cosa si trattava, pregando che sia solo qualche pianta che sporge dalla roccia... ***Vai al 112.***

## 41

I venticinque passi verso *destra* non vi portano a nessun nascondiglio lungo la galleria, quindi provate a contare venticinque passi a *sinistra* della porta della prigione. Anche questo tentativo però non porta ad alcun risultato. La roccia sembra assolutamente compatta e non rivela nessuna cavità segreta. Proseguite quindi lungo la galleria buia, e ben presto raggiungete una rampa di scale che, per fortuna, sembra condurre fuori da questo posto cosí inospitale.

Ma state per salire le scale, quando sentite un rumore alle vostre spalle. Si tratta soltanto di un topo, o è il fantasma di uno dei prigionieri? ***Vai al 69.***

## 42

***Cancella il primo numero in alto nella colonna*** 🛡 ***della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 51.***

## 43

Arrivati in cima ai gradini, vi trovate all'ingresso di una grande sala piena di ombre scure.
"Allora non mi ero sbagliato a proposito del passaggio sotterraneo!" esclama il signor Drabb soddisfatto. "Ci ha portati davvero all'interno del castello! Guardate, dietro quell'arco là nell'angolo. Ci sono degli altri gradini in pietra: forse conducono ai piani

superiori. Potremmo salire fino in alto, e poi ridiscendere esplorando via via le stanze fino al piano terra". *Vai al 102.*

## 44

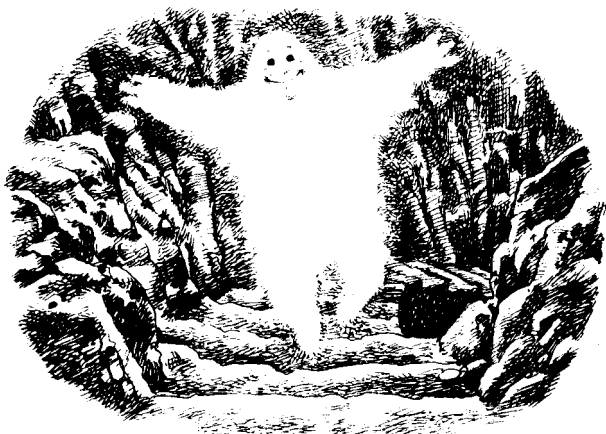
È piú il desiderio di ripararvi dalla pioggia scrosciante, che non la curiosità, a convincervi infine a dirigervi verso la porta della torre. Infatti un altro lampo nel cielo tempestoso preannuncia che il temporale sta per aumentare di intensità. Mentre correte verso la porta ad arco, nel fondo del tuo cuore speri che non riuscirete ad aprirla. Invece la porta si apre, mentre il cigolio dei vecchi cardini echeggia fino in cima alla torre! V*ai al 55.*

## 45

Questa volta dovrete affrontare tutti e tre la tempesta: non potete rimandare ancora! Il signor Drabb sta per aprire la porta, quando ti accorgi di un grosso anello di ferro, sistemato sul pavimento di pietra della

torre. “Credo di aver trovato l’ingresso di una galleria, signor Drabb!” esclami eccitato, chinandoti per tirare l’anello. “Sí, guardi! C’è una botola nel pavimento. Mi aiuti a sollevarla!”
E dopo aver sollevato la grossa lastra di pietra, vedete degli scalini che conducono nel sottosuolo.
***Vai al 100.***

## 46

Vi avvicinate al primo pentolone e vi disponete ognuno su un lato, in modo da poterlo sollevare. Ma il pentolone è piú pesante di quanto vi aspettavate: tu riesci a sollevarlo un po’, e a mantenerlo in quella posizione, invece il signor Drabb di colpo lo lascia cadere, e rischia perfino di vederselo finire sui piedi! Nello stesso istante hai l’impressione di sentire una risata divertita, proveniente da qualche parte dietro di voi. Mordendoti le labbra preoccupato, ti volti per vedere se si è trattato soltanto della tua immaginazione... ***Vai al 31.***

## 47

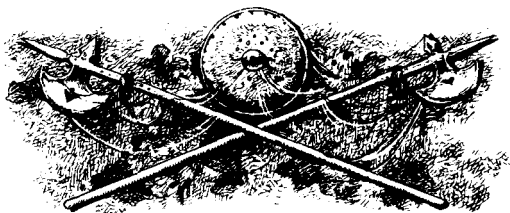
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 106.***

## 48

“Non si appoggi troppo al parapetto” si raccomanda il signor Drabb, mentre cerchi di vedere ancora quelle grotte. “I muri sembrano piuttosto pericolanti quassú. E comunque credo che sia ora di lasciare la cima di questa torre. È davvero un peccato, ma è chiaro che qui non troveremo nessun calice!” ***Vai al 32.***

## 49

Decidi che sia Allegro ad avviarsi per primo, sperando che il suo fiuto sia in grado di rintracciare l'odore che dovreste aver lasciato durante i vostri movimenti sull'isola. In realtà non ne sei affatto sicuro, perché Allegro non ti ha mai dato l'impressione di essere un animale molto sveglio. Però forse vale la pena di tentare, pensi, mentre insieme al signor Drabb ti metti in cammino dietro al cane. ***Vai al 150.***

## 50

"Forse dovevamo fare quindici passi nell'altra direzione" osservi dopo che avete esaminato tutta la parete, nella vana speranza di trovare un punto che nascondesse una cavità segreta. Mentre vi accingete a ritornare verso l'arazzo, però, noti che si sta muovendo!

"Oh, forse lí dietro c'è una finestra e si è trattato di una leggera corrente d'aria" osserva il signor Drabb. Probabilmente è vero, come lui sostiene, che c'è una finestra dietro l'arazzo, ma sarà stata semplicemente

l'aria a provocare quel movimento? Con molta apprensione, sollevi un angolo dell'arazzo per scoprirlo. *Vai al* 77.

## 51

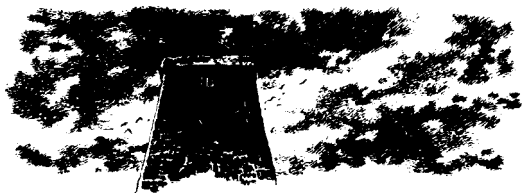
Avete esaurito il tempo che avevate stabilito di impiegare per la perlustrazione del primo piano, quindi vi avviate verso il basso. Mentre scendete l'ultimo pericolante gradino, il signor Drabb spiega che probabilmente l'ampio piano terra era un tempo adibito agli usi piú vari, ed è quindi probabile che lí si trovassero le cucine, le cisterne e la sala d'armi.
"Io proporrei di suddividere idealmente il piano terra in quattro zone, e di esplorare con ordine una zona dopo l'altra" aggiunge il signor Drabb. "Da quale zona preferisce cominciare? Quella in basso a sinistra o in basso a destra? O forse preferisce partire dall'alto?"
Quale zona scegli?

| | |
|---|---|
| ***In basso a sinistra?*** | ***Vai al 132.*** |
| ***In basso a destra?*** | ***Vai al 23.*** |
| ***In alto a sinistra?*** | ***Vai all'84.*** |
| ***In alto a destra?*** | ***Vai al 155.*** |

## 52

Con enorme sollievo notate che non c'è niente: adesso lo spiedo non si muove piú.
"Mah, devo aver lasciato la maniglia in alto: evidentemente ha ruotato verso il basso, ritornando nella posizione in cui si trovava prima" dice il signor Drabb con aria indifferente, ma hai l'impressione che non sia cosí tranquillo come finge di essere: infatti propone di esplorare qualche altro posto, invece di ritornare ai pentoloni. ***Vai al 118.***

## 53

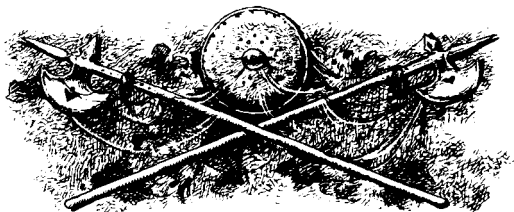
***È proprio il braccio di un fantasma! Cancella il primo numero in alto nella colonna della scheda punteggio, per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 76.***

## 54

“Dobbiamo aver interpretato l’istruzione nel modo sbagliato” osserva il signor Drabb, dopo che avete contato i venticinque passi a sinistra. “Vogliamo provare a fare altri cinque passi? O forse è meglio che torniamo indietro e ricominciamo a contare i passi verso destra?”
Beh, altri cinque passi non vi costeranno molta fatica, pensi, e proponi di tentare. ***Vai al 29.***

## 55

Cominciate a salire lentamente le scale all’interno della torre buia, senza riuscire a dominare una certa apprensione. Dovete trovarvi a circa un terzo del cammino per arrivare in alto, quando incontrate un

angusto passaggio sulla sinistra. Pochi scalini piú in su ce n'è un altro, che procede verso destra. Sarebbe bene esplorare uno dei due passaggi, o è meglio continuare verso l'alto? Cosa decidi di fare?

*Esplorare il passaggio sulla sinistra?* ***Vai al 163.***
*Esplorare il passaggio sulla destra?* ***Vai all'83.***
*Proseguire verso l'alto?* ***Vai al 3.***

## 56

Proponi che sia il signor Drabb a guidare il gruppo, e questo per due ragioni. Primo, perché immagini che non farà obiezioni, dal momento che sostiene di non avere alcun timore. Secondo, perché non hai nessuna intenzione di essere tu a farlo!
"Vedete quella piccola baia laggiú?" vi dice il pescatore nel suo modo brusco, puntando il dito dritto davanti a voi. "È là che vi farò scendere. È il solo posto in cui si può sbarcare su quest'isola, il resto della costa è formato da alte scogliere. Tra cinque minuti raggiungeremo la baia, sempre che la mia barca non si incagli in uno scoglio affiorante prima di arrivarci, naturalmente!" ***Vai al 141.***

## 57

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 24.***

## 58

Hai scelto di procedere verso *destra* perché sai che il bordo della scogliera si trova a breve distanza verso sinistra, e con questa pioggia non vuoi rischiare di precipitare nel vuoto! All'improvviso però, ti penti di aver scelto questa direzione. Sei certo di aver visto qualcosa librarsi nell'aria davanti a te: qualcosa di bianco ed etereo! "Oh, è soltanto un'illusione ottica prodotta dal temporale!" tenta di rassicurarti il si-

gnor Drabb, ma il suo tono di voce non ti convince. "Dev'essere il riflesso della luna, o qualcosa del genere..". *Vai al 5.*

## 59

Hai scelto Allegro come guida di questa esplorazione perché, essendo lui un segugio, dovrebbe essere in grado di annusare ciò che potrebbe sfuggire a te o al signor Drabb. O almeno cerchi di convincerti che questo è il motivo della tua scelta, anche se in cuor tuo sai che la *vera* ragione, o almeno la ragione principale, è che volevi evitare di essere tu il primo! *Vai al 121.*

## 60

Stai esaminando la finestra centrale, quando di colpo balzi all'indietro terrorizzato. C'è appena stato un altro lampo, e sei sicuro di aver visto un cavaliere in sella a un cavallo proprio nel punto in cui il lampo ha

colpito il terreno! O forse sei stato semplicemente abbagliato dalla luce? È probabile che non ci fosse proprio niente, ma per assicurartene ti sporgi di nuovo a guardare, in attesa che un altro lampo illumini lo stesso punto... *Vai al 28.*

## 61

"Non è altro che una perdita di tempo!" esclama di colpo il signor Drabb, dopo che avete contato i venticinque passi ed esplorato accuratamente il posto in cerca di calici nascosti.

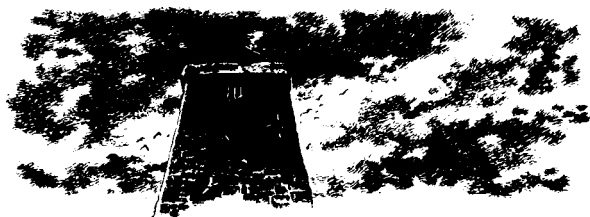
Qualcun altro dev'essere della vostra stessa opinione, perché in quel preciso momento sentite una specie di risatina di scherno proveniente da sopra le vostre teste. Lentamente sollevate lo sguardo, mentre pregate che si tratti soltanto dell'effetto del vento...

*Vai all'11.*

## 62

I vostri timori sembrano fondati, perché ad un tratto raggiungete due pesanti porte dall'aria robusta. Una si trova nella parete di roccia sulla sinistra del passaggio, e l'altra sulla destra. Quale decidi di provare ad aprire?

*La porta sulla destra?* *Vai all'89.*
*La porta sulla sinistra?* *Vai al 15.*

## 63

Dal momento che non possiedi una mappa, puoi soltanto sperare che si tratti della scalinata giusta. Non avete altra scelta!

Avete disceso soltanto alcuni scalini, quando all'improvviso senti una folata di vento alle tue spalle. Sembrerebbe un fenomeno del tutto normale, a questa altezza lungo una scogliera; ma questo era vento caldo, come se fosse il respiro di una persona! Sperando che sia soltanto il frutto della tua immaginazione, ti volti lentamente per scoprire se c'è veramente qualcuno, o qualcosa, dietro di te. ***Vai al 168.***

## 64

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 124.***

## 65

Anche il baule sulla destra è pieno di vecchi abiti, ma forse c'è la possibilità di trovare un calice nascosto là in mezzo? Purtroppo no. Tu e il signor Drabb tastate ogni pezzo di stoffa, ma l'unico risultato della vostra accurata ricerca è la polvere che vi si accumula sulle mani.
Poi passate al baule situato al centro, ma anche qui

trovate soltanto degli abiti ammuffiti. Ad un tratto avete la netta sensazione che qualcuno vi stia osservando: preoccupati, sollevate lo sguardo dal baule, sperando di esservi sbagliati... ***Vai al 21.***

**66**

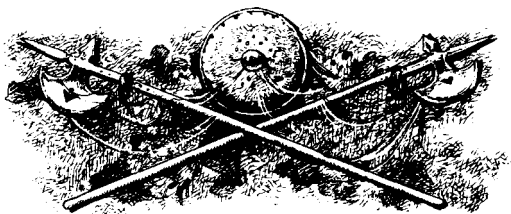
Aiuti il signor Drabb a togliere l'elmo dall'armatura, e poi trattieni il respiro finché lui non ha infilato la mano all'interno. "Purtroppo non riesco a scendere piú in basso" dichiara il signor Drabb con un sospiro. "Pare proprio che mi sia sbagliato. No! Aspetti un attimo! Sento qualcosa!"

Di nuovo trattieni il respiro, mentre il tuo datore di lavoro solleva lentamente il braccio, e infine emetti un respiro di sollievo quando, stretto fra le sue dita, vedi uno splendido calice d'oro massiccio!

***Complimenti! Annota questo calice nella colonna 🍷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 51.***

## 67

Non ti eri sbagliato pensando di trovare una cavità segreta! Infatti ad un tratto il signor Drabb cade all'indietro: la pietra a cui è fissato l'anello è infatti uscita dal muro lasciando vedere un piccolo foro. Non vedi l'ora di scoprire cosa c'è al suo interno, ma prima devi aiutare il signor Drabb ad alzarsi. Il piccolo incidente, però, si rivela molto fruttuoso, perché quando tastate con le mani all'interno del buco, sentite qualcosa che sembra proprio un calice.
E infatti di un calice si tratta! Un bellissimo calice di lucente oro massiccio!
***Complimenti! Annota questo calice nella colonna 🍷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 123.***

## 68

Naturalmente né tu né il signor Drabb avete una mappa, ma speri che lui non se ne ricordi e che resti con te ancora per qualche secondo, mentre la cerca nelle tasche! Proprio in quell'istante, però, la vostra

attenzione viene attratta da un suono di campanelli proveniente dall'altra estremità del grande salone. Forse Allegro è inciampato in qualche vecchio strumento musicale abbandonato per terra; oppure si è trattato del fantasma di qualche giullare che un tempo intratteneva i commensali? Tremando di paura, il signor Drabb punta la torcia in quella direzione...
***Vai al 153.***

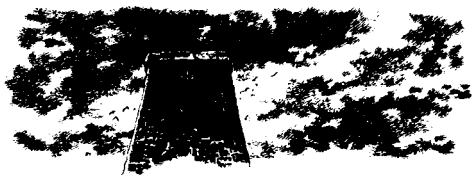
## 69

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma.*** ***Poi vai al 43.***

## 70

Notando che l'armatura è immobile, il tuo cuore torna a battere con regolarità. Anche ammettendo che per un istante l'armatura abbia preso vita, adesso tutto sembra di nuovo normale!
Forse semplicemente una delle sue parti si è riassestata nella posizione originaria, dopo che l'avevate mossa. Certo, non può esserci altra spiegazione. E anche se ci fosse, tu e il signor Drabb decidete di abbandonare l'idea di esaminare le armature! ***Vai al 51.***

## 71

Decidete che non c'è tempo per perlustrare la grotta, dal momento che non volete rischiare di arrivare tardi all'appuntamento con il pescatore. L'uomo infatti dovrebbe essere alla baia tra dieci minuti soltanto, e sapete bene che non vi aspetterà!
Per fortuna raggiungete ben presto gli scalini che portano alla spiaggia; ma il tempo corre in fretta, e se davvero il pescatore non vorrà aspettarvi rischiate di rimanere per sempre sull'isola! ***Vai al 12.***

## 72

Scendete lentamente il ripido pendio che porta alla cappella, contenti perché almeno la pioggia sta cessando. L'esplorazione del posto, però, si rivela soltanto una perdita di tempo: infatti non trovate niente, né nella vecchia cappella in rovina, né nel vicino cimitero. State per ripercorrere all'indietro il pendio... *ma il pendio, dove è andato a finire?*

La pioggia è stata sostituita da una fitta nebbia, che vi impedisce di vedere in quale direzione dovete andare!

"Dovremo affidarci alla fortuna, e sperare che ci riconduca alla baia" osserva il signor Drabb preoccupato. "Chi di noi si assume la responsabilità di scegliere la direzione in cui andare?"

***Il signor Drabb?*** ***Vai al 20.***

***Tu?*** ***Vai al 125.***

***Allegro?*** ***Vai al 49.***

## 73

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 118.***

## 74

“Beh, non credo che valga la pena di dedicare altro tempo all’esplorazione di questo piano superiore” dichiara il signor Drabb dopo una buona mezz’ora. Cosí scendete la stretta scala che conduce al piano centrale del castello. “Questa doveva essere la zona dedicata ai banchetti” dice il signor Drabb osservando con ammirazione il grande tavolo di quercia situato vicino a una parete, e ora ricoperto da uno strato

di ragnatele. Il signor Drabb propone che, per risparmiare tempo, dovreste dividervi in modo che ognuno di voi tre perlustri una parte diversa del piano. Uno dovrebbe esaminare la mobilia, un altro le pareti e un terzo le assi in legno del pavimento: il signor Drabb ti offre la possibilità di scegliere!

***Se vuoi esaminare:***

| | |
|---|---|
| ***La mobilia*** | ***vai al 113.*** |
| ***Le pareti*** | ***vai al 94.*** |
| ***Le assi del pavimento*** | ***vai al 34.*** |

## 75

Quando torni a guardare verso la piccola imbarcazione, vedi che ha già superato da un pezzo i due cannoni. Sta procedendo molto in fretta, deve avere la corrente in suo favore.

"Si sbrighi, signor Drabb!" lo esorti preoccupato. "Il pescatore raggiungerà la baia tra un paio di minuti. Dobbiamo scendere piú in fretta possibile!" Ma i gradini da fare sono ancora molti, e mentre continuate a scendere avete l'impressione che non arriverete mai in fondo... ***Vai al 124.***

## 76

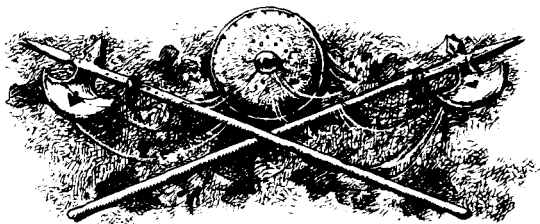
Ancora una curva, e finalmente raggiungete la cima della scogliera. Prima di arrivare al castello però, dovrete salire ancora altri scalini. Per fortuna questi non sono pericolosi come quelli che vi siete lasciati alle spalle. Mentre procedete verso l'alto l'imponente edificio del castello si fa sempre piú vicino, e sembra aspettarvi scuro e minaccioso contro il cielo cupo.
***Vai al 154.***

## 77

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 74.***

## 78

Allegro non sembra affatto preoccupato di dover sbarcare per primo. Certo non dà segni di gioia, ma non sembra neppure piú triste del solito! La sua espressione impassibile non muta neppure quando raggiungete la piccola baia di ciottoli, stretta fra le alte scogliere e oscurata da ombre sinistre. ***Vai al 147.***

## 79

Si trattava soltanto di un grido di entusiasmo del signor Drabb, che ha cominciato a esplorare la zona alle spalle della baia mentre tu e Allegro stavate osservando il pescatore allontanarsi dall'isola. "Venite a vedere cosa ho trovato in questo piccolo squarcio nella roccia!" vi chiama. "Una vecchia palla di cannone! Quando l'ho sentita con la mano, ovviamente speravo che si trattasse di un calice; ma anche una palla di cannone come questa può avere un certo

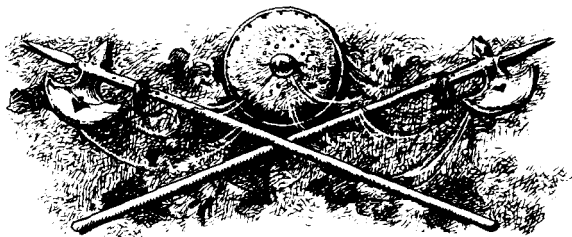
valore!" Mentre l'uomo si rigira la palla di cannone tra le mani grassocce, noti su di essa qualcosa di strano. Su una parte della superficie c'è una macchia di cera scura! ***Vai al 156.***

## 80

Si tratta di una pergamena arrotolata intorno a due asticciole di legno. "È una vecchia pergamena!" esclama il signor Drabb eccitato, mentre la apre con cura per non strapparla. "Guardate, c'è un elenco di simboli! Cosa possono significare? Scommetto il mio ultimo penny che questa è opera della dolce Isabella. Probabilmente ha disegnato queste piccole figure per aiutarsi a ricordare dove aveva nascosto i calici, nel caso che suo padre cambiasse idea a proposito del matrimonio. Purtroppo la poverina non ha avuto occasione di servirsene, ma forse potranno essere molto utili a noi!"

*A partire da questo momento, potrai consultare la PERGAMENA raffigurata sul risvolto dell'ultima pagina di copertina. Cerchia la P nella colonna* ✎ *della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 106.*

## 81

Tutto quello che trovi, contando venti passi a destra della botte con il piccolo disegno, è un frammento di ardesia sul pavimento. Tuttavia il signor Drabb ricorda che l'ardesia - ai tempi di Isabella - era un materiale comunemente usato per scrivere, e lo raccoglie per vedere se c'è qualche scritta sull'altro lato. E infatti c'è qualcosa! Ma non è un altro indizio, come speravate. Si tratta soltanto dell'inventario delle botti conservate in questo magazzino. Con ogni probabilità qualche cantiniere distratto deve aver lasciato cadere la lavagnetta! *Vai al 116.*

## 82

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 33.***

## 83

"Faccia attenzione - *attenzione* - a tenere la testa bassa - *bassa* - capito? - *ito*? - ... "
La voce del signor Drabb echeggia lungo il misterioso passaggio mentre l'uomo procede davanti a voi.
"Io l'ho già battuta - *tuta* - due volte! *volte*!"
Ben presto comunque potete raddrizzare di nuovo la schiena, perché questo passaggio era molto breve. Vi

ha condotti all'aria aperta, proprio in cima al muro pericolante che congiunge la torre al resto del castello. Lungo il muro c'è una serie di stretti scalini, ma è molto difficile che siano ancora tutti interi fino in cima. Tuttavia non avete altra scelta che tentare, e cosí vi avviate. ***Vai al 128.***

## 84

"Ve l'avevo detto che avremmo trovato un pozzo da qualche parte!" esclama il signor Drabb, quando raggiungete l'angolo superiore sinistro dell'edificio. "Chissà se l'innamorato di Isabella si è calato laggiú per nascondere uno dei calici? C'è appena lo spazio per una persona giovane e agile!"
Il signor Drabb sta cercando di farti capire qualcosa? ***Vai al 127.***

## 85

Dopo aver esplorato rapidamente la grotta, proseguite intorno alla grande parete di roccia e raggiungete infine la scalinata scavata nella scogliera che conduce alla baia in cui siete approdati. Vi precipitate giú piú in fretta che potete, perché vi restano sol-

tanto un paio di minuti prima che il pescatore abbandoni l'isola.
"Cosa c'è, signor Drabb?" gli chiedi innervosito, quando l'uomo all'improvviso ti tocca la spalla. "Non può aspettare che abbiamo raggiunto la spiaggia?" Ma nello stesso istante ti accorgi che il signor Drabb è dall'altra parte, e che quindi non può essere stato lui a toccarti la spalla! Ma chi è stato allora? Tremando di paura, ti volti lentamente... ***Vai al 112.***

## 86

***Cancella il primo numero in alto nella colonna*** 👻 ***della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 138.***

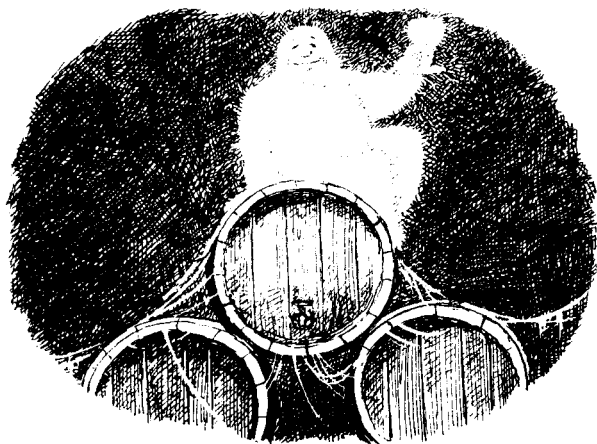
## 87

Anche il baule situato al centro è pieno di vecchi abiti ammuffiti e nient'altro. Speravate che uno dei calici fosse nascosto tra questi vestiti, ma non è cosí. Quando vi spostate al baule sulla destra, le vostre aspettative vengono deluse ancora una volta. Nel frattempo l'aria si è riempita di polvere e muffa, e cominciate a starnutire. Ma oltre a voi, qualcun altro ha cominciato a starnutire all'altra estremità del salone immerso nell'oscurità. ***Vai al 103.***

## 88

Proseguite lungo gli stretti gradini, ma ad un tratto vi trovate davanti a ciò che temevate: le pietre sono crollate, ed è impossibile proseguire. "Che peccato! Siamo costretti a ritornare giú" osserva il signor Drabb deluso, "e a proseguire da lí verso il castello". ***Vai al 138.***

## 89

A dir la verità avresti preferito non dover scegliere *nessuna* delle due porte: infatti sei convinto che dietro entrambe si celi una prigione! Tuttavia sai che una prigione poteva essere il nascondiglio ideale per uno dei calici, e quindi aiuti il signor Drabb a far scorrere la pesante spranga di ferro che chiude questa porta... ***Vai al 134.***

## 90

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 116.***

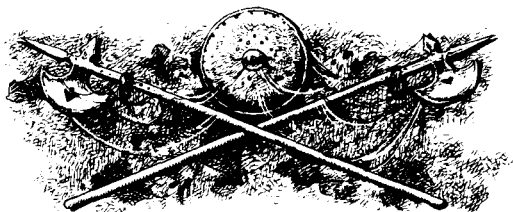
## 91

I quindici passi a destra della faretra vi portano davanti a uno scudo, appeso alla parete sopra due spade incrociate. Si direbbe messo lí soltanto a scopo ornamentale, anche se adesso sembra semplicemente un grosso piatto di metallo arrugginito. Ciò che si nasconde dietro lo scudo però non è affatto arrugginito, perché l'oro non prende mai la ruggine! Infatti si tratta proprio di uno dei preziosi calici!

***Complimenti! Annota questo calice nella colonna 🍷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 118.***

## 92

Il pentolone è davvero molto pesante, ma riesci a tenerlo sollevato per una delle maniglie, in modo che il signor Drabb possa guardare sotto. "Faccia in fretta, signor Drabb!" lo implori a denti stretti. "Quest'affare peserà almeno una tonnellata! Riesce a ve-

dere se c'è il calice?" Purtroppo il signor Drabb non vede nulla sotto il pentolone; ma mentre tu lo abbassi di nuovo, noti che sul fondo c'è un messaggio scritto in caratteri minuscoli. "Guardi qui, signor Drabb!" esclami. "Dice che c'è un calice nascosto in una delle grotte dell'isola. Se solo sapessimo di quale grotta si tratta!" ***Vai al 118.***

## 93

Dal momento che non trovate niente di anormale su questa parete, provate a contare venti passi alla destra dell'arazzo: ti fermi, guardi in giro, quando all'improvviso il centro dell'arazzo comincia a brillare. "Sono sicuro che non c'è nulla di cui preoccuparsi" dichiara il signor Drabb, benché non troppo convinto. "Probabilmente c'è una finestra lí dietro, e la luce che abbiamo visto non era altro che un lampo".
Forse è davvero cosí, ma decidi che non ti lascerai convincere dalla sua spiegazione se prima non vedrai con i tuoi occhi che dietro l'arazzo *c'è* una fine-

stra. Ti avvicini e sollevi un angolo del polveroso arazzo. *Vai al* 77.

## 94

Proprio come avete fatto al piano superiore, esplori con molta attenzione ogni centimetro della parete per scoprire la presenza di eventuali nicchie o fessure. La sola differenza è che adesso sei completamente solo! Dopo qualche minuto non ce la fai piú, e pensi a una scusa per costringere i tuoi compagni a raggiungerti.
Ma cosa potresti dire per farli avvicinare? Sei troppo orgoglioso per ammettere di avere paura! ***Vai all'8.***

## 95

La buca è molto vicina al margine della scogliera, quindi tu e il signor Drabb decidete di proseguire seguendo la costa: in questo modo prima o poi raggiungerete sicuramente la baia. Il problema è riuscirci *prima* che il pescatore decida di andarsene, infatti manca ormai soltanto mezz'ora all'appuntamento! Per fortuna dopo un po' raggiungete la scalinata nella roccia, ma ormai mancano soltanto cinque minuti all'ora dell'appuntamento. Se non vi sbrigate, potreste rimanere su quest'isola per sempre! ***Vai al 124.***

## 96

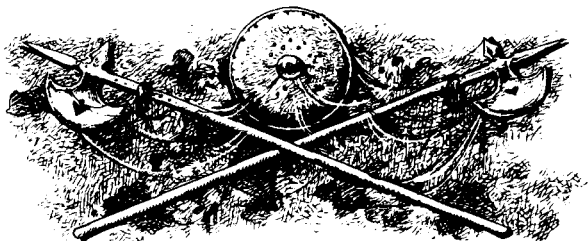
***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 74.***

## 97

Tu e il signor Drabb sollevate l'elmo della pesante armatura, in modo da poter tastare all'interno. Purtroppo però il signor Drabb non trova niente. Allora provate con l'armatura sulla destra, ma anche questo tentativo delude le vostre speranze. "Crede che valga la pena di tentare anche con l'ultima?" ti chiede il tuo datore di lavoro, piuttosto sconfortato. Tu però non lo stai piú ascoltando, perché sei stato distratto da un tintinnio alle vostre spalle. Per un breve istante speri che si tratti del collare che Allegro porta al collo, ma poi ti ricordi che il cane non ha nessun collare! Con un sospiro preoccupato, ti volti lentamente... ***Vai al 42.***

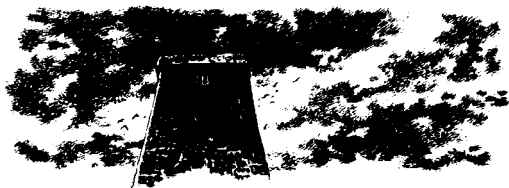
## 98

Il signor Drabb salta subito giú dalla barca, ma tu e Allegro siete piú esitanti. "Volete scendere o no?" sbotta il pescatore, che non vede l'ora di andarsene.

"Se voi siete tanto pazzi da stare volentieri in questo posto, io non lo sono di certo!"
Mentre scendi dalla piccola imbarcazione, ricordi ancora una volta al pescatore di tornare a prendervi.
"Vi ho dato la mia parola, quindi verrò" risponde lui con tono brusco. "Il punto è se *voi* ci sarete".
***Vai al 27.***

## 99

Il signor Drabb comincia a rimproverarti per i tuoi timori, dicendo che senza dubbio gli scalini vi riporteranno nel punto da cui siete partiti... quando di colpo si ferma a metà della frase.
"È solo il vento tra l'erba" ti chiede impallidendo, "o sente anche lei della musica che viene da lassú? Si direbbe che qualcuno stia suonando un liuto! Ed era proprio il liuto lo strumento suonato dal menestrello di cui Isabella era innamorata! Oh, andiamo, Goerge, non essere sciocco!" si rimprovera poi. "Non può essere altro che il vento..." ***Vai al 143.***

## 100

"Straordinario!" esclama il signor Drabb mentre guardate in direzione delle scale immerse nell'oscurità. "Questa galleria ci condurrà quasi sicuramente alla parte centrale del castello. Perché non scegliamo questa via, anziché passare dai torrioni? In questo modo resteremo all'asciutto, e non è da escludere che qui sotto possa nascondersi uno dei calici! Cosa ne pensa?" ***Vai al 129.***

## 101

In fondo non eri sicuro di trovare riparo né alla destra né alla sinistra dei gradini, quindi comunque sareste tornati indietro e vi sareste bagnati ancora di piú! È per questo che hai deciso di proseguire verso

il castello. Tuttavia dovete procedere lentamente perché gli scalini, che erano poco sicuri anche prima della pioggia, adesso sono davvero pericolosi! Quando ti volti per assicurarti che Allegro vi stia seguendo, noti che il cane è proprio al tuo fianco. Ma allora chi - o che cosa - produce quel suono di passi a qualche metro di distanza dietro di voi? Ti volti nervosamente indietro per scoprire che... ***Vai al 47.***

## 102

Raggiungete la cima delle scale con il fiatone, mentre l'espressione di Allegro sembra ancora piú avvilita del solito.
"Questi dovevano essere gli appartamenti in cui viveva la famiglia di Sir Henry" osserva il signor Drabb con entusiasmo, mentre si avvia verso un grande salone immerso nell'oscurità e illumina con la torcia i vecchi mobili rosicchiati dai tarli e gli arazzi ammuffiti alle pareti. Anche se sentite ancora il rumore del temporale là fuori, in questo salone regna uno stra-

no silenzio. “Chi di noi deve guidare questa esplorazione?” ti chiede il signor Drabb? “Io, lei o Allegro?” Chi scegli?

| | |
|---|---|
| ***Il signor Drabb?*** | ***Vai al 22.*** |
| ***Tu stesso?*** | ***Vai al 133.*** |
| ***Allegro?*** | ***Vai al 59.*** |

## 103

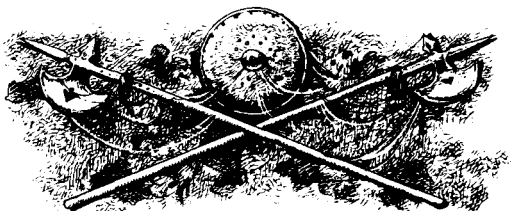
“Co-cosa c’è, si-signor Drabb?” balbetti, mentre l’uomo punta la torcia nella direzione da cui è venuto lo starnuto. Il fascio di luce tremante si sposta da sinistra a destra e infine illumina un muso dall’aria piuttosto abbattuta. Ma non si tratta di un fantasma. È Allegro! Il cane deve essersi spostato in fondo alla stanza, infastidito dal polverone che avete sollevato. ***Vai al 74.***

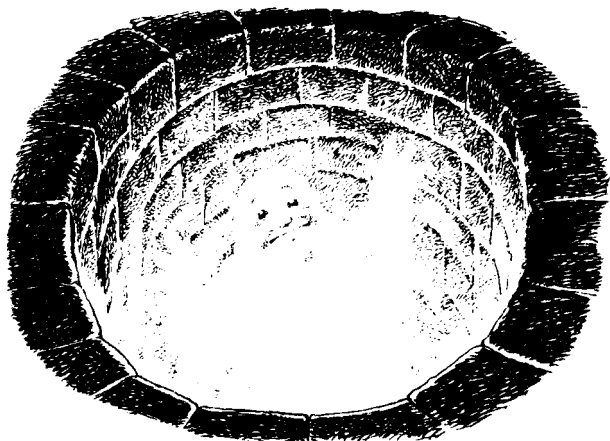
## 104

Purtroppo non possedete una mappa... ma ormai non ne avete piú bisogno: infatti attraverso la nebbia scorgete la piccola imbarcazione del pescatore. Allora gli scalini portano davvero alla baia! La barca però si muove veloce; è chiaro che la corrente le è favorevole, e quindi dovete affrettarvi per non rischiare che il pescatore se ne vada senza di voi, immaginando che non siate sopravvissuti ai pericoli dell'isola. State camminando rapidamente, quando ad un tratto senti un soffio leggero sul collo. Dev'essere il vento, cerchi di convincerti, ma preferisci voltarti per controllare... ***Vai al 168.***

## 105

La tua pagliuzza è lunga non piú di sei centimetri, e guardi con una certa apprensione mentre viene estratta quella di Allegro. Con un respiro di sollievo vedi che è piú corta della tua! Ed è anche piú corta di quella del signor Drabb. Quindi toccherà al cane compiere questa esplorazione. In fondo ti dispiace che sia toccato a lui, pensi, mentre il fedele animale si avvia con il suo solito passo lento; tuttavia dalla sua

espressione non si riesce a capire cosa stia provando in questo momento. Dopo un po', però, cominci a sentirti in colpa: sono passati almeno venti minuti, e Allegro non ha ancora fatto ritorno! Cosa può essergli successo? ***Vai al 144.***

## 106

Proseguite in direzione del castello finché vi trovate di fronte alla sua mole imponente e minacciosa. Siete proprio sotto la parte piú occidentale dell'antica costruzione in rovina, nel punto in cui una sottile torre si staglia nel cielo. "Immagino che dovremo entrare nel castello, vero, signor Drabb?" chiedi preoccupato guardando la grande porta ad arco alla base della torre.
"Certo che dobbiamo entrare!" ride lui. "Con ogni probabilità Isabella ha nascosto la maggior parte dei calici all'interno del castello. Forse addirittura tutti!" Tuttavia noti che la risata del signor Drabb non è piú tanto convinta, e hai l'impressione che anche lui non sia piú tanto ansioso di raggiungere quella porta! ***Vai al 44.***

## 107

*Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 118.*

## 108

I quindici passi vi conducono quasi sul bordo delle mura, e pochi passi piú avanti il parapetto è crollato! “Cosa facciamo adesso?” chiedi. “Qui sembra tutto normale!”
Non è proprio cosí, tuttavia: infatti il signor Drabb nota che una delle pietre non è fissata con la malta, come tutte le altre. Introducendo le dita ai lati della

pietra, riesce a poco a poco ad estrarla dal suo alloggiamento. Dietro si apre una piccola cavità... e all'interno di questa cavità c'è un calice d'oro luccicante!
***Complimenti! Annota questo calice nella colonna*** 🍷 ***della tua scheda punteggio. Poi vai al 24.***

**109**

Avete contato venticinque passi a sinistra della porta, quando di colpo sentite che questa si chiude alle vostre spalle.
"È molto strano" osserva il signor Drabb. "Non pensavo che ci fosse corrente d'aria in questo posto". Purtroppo però il rumore che sentite subito dopo è ancora piú difficile da spiegare razionalmente. Sembrerebbe un lamento... il lamento di una persona che si sta dirigendo verso di voi! Per fortuna raggiungete ben presto una rampa di scale che sembra condurre fuori dalla galleria. Ma mentre vi accingete a salirle, non puoi fare a meno di voltarti indietro per vedere se c'è davvero qualcuno... ***Vai al 69.***

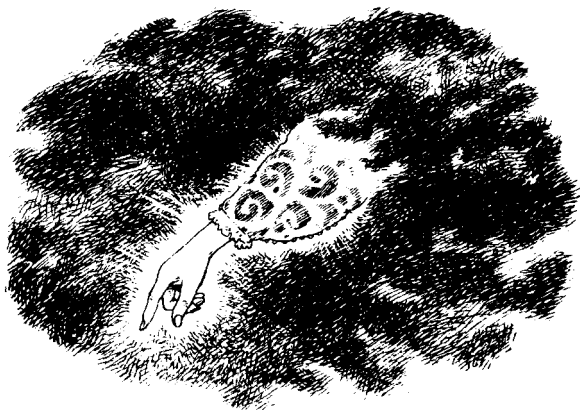
**110**

Dal momento che non avete una mappa, quelle due grotte non vi sono di grande aiuto. Per quanto ne sapete potrebbero trovarsi a est o a ovest, ma anche a nord, oppure a sud. A dire la verità, questa arrampicata fin quassú è stata soltanto una perdita di tempo: non possono èsserci dei calici nascosti qui. Decidete quindi di ritornare verso il basso, e avete compiuto soltanto pochi passi quando avete l'impressione che qualcuno vi stia chiamando dall'alto della torre. Con il cuore che batte come un martello, ritornate indietro di qualche passo per vedere cosa sta succedendo... ***Vai all'86.***

**111**

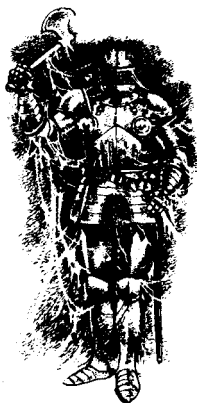
"Probabilmente su questo anello sono incise altre istruzioni" dice il signor Drabb, osservando il grosso anello di ferro attaccato al muro. "Proverò a raschiare via un po' di ruggine con il mio coltellino per vedere se c'è qualcosa scritto sotto".
Il signor Drabb si mette al lavoro, e tu noti che mentre lui pulisce l'anello, la parte di muro a cui è attac-

cato sembra muoversi un po'. "Gli dia uno strattone, signor Drabb" esclami eccitato. "Credo che possa esserci un nascondiglio segreto là dietro!" ***Vai al 67.***

## 112

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 124.***

## 113

Il mobile piú grande della sala è senz'altro quel lungo tavolo di quercia, e quindi ti dirigi subito da quella parte. Con una mano spazzi via lo strato di ragnatele che lo ricopre e per un istante il cuore ti balza

in gola, perché vedi sul tavolo un gruppo di calici. Purtroppo però ti accorgi subito che si tratta soltanto di calici di peltro. Poi il tuo sguardo si posa su qualcos'altro... *Vai al 131.*

## 114

Purtroppo non avete una mappa. "Da cosa crede sia stato provocato questo grosso buco, signor Drabb?" chiedi, tenendoti a distanza di sicurezza dal bordo scivoloso. Il signor Drabb riflette. "Probabilmente il mare ha creato una cavità proprio qui sotto" risponde poi. "Con l'ingrossarsi della cavità, il terreno soprastante deve essere crollato. Se solo avessimo una mappa di quest'isola!" aggiunge infine sconsolato. "Un fenomeno geologico cosí caratteristico sarebbe senz'altro segnato!" *Vai al 140.*

## 115

Perché poi ti sei offerto volontario per essere il primo a mettere piede sull'isola? Forse perché volevi scrollarti di dosso le tue paure, e credevi che mostrandoti coraggioso ci saresti riuscito!
Ma appena il pescatore comincia ad avvicinarsi alla piccola baia che offre l'unico approdo dell'isola, già rimpiangi la tua decisione. Dovevi dire al signor Drabb di scendere lui per primo, dal momento che è cosí scettico sull'esistenza dei fantasmi. O magari potevi mandare Allegro. Non sai se il cane del tuo datore di lavoro crede ai fantasmi, ma in ogni caso la sua espressione è ancora piú abbattuta del solito!
***Vai al 147.***

## 116

C'è un altro passaggio sul lato opposto della cantina, e senza perdere tempo decidete di procedere in quella direzione. Il signor Drabb è sicurissimo che queste gallerie umide e buie vi condurranno nella parte centrale del castello.
"Ciò che veniva conservato in cantina veniva poi trasportato alle cucine e all'abitazione" ti spiega, "quindi

le due zone devono essere collegate in qualche modo." In ogni caso scoprirete presto se ha ragione oppure no, perché vi state avvicinando a un'altra scala che, per fortuna, conduce verso l'alto... ***Vai al 43.***

## 117

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 45.***

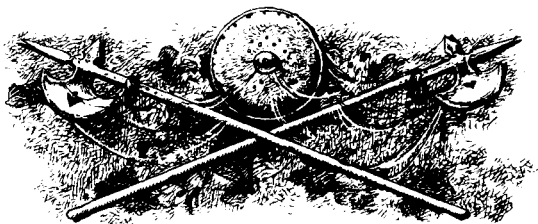
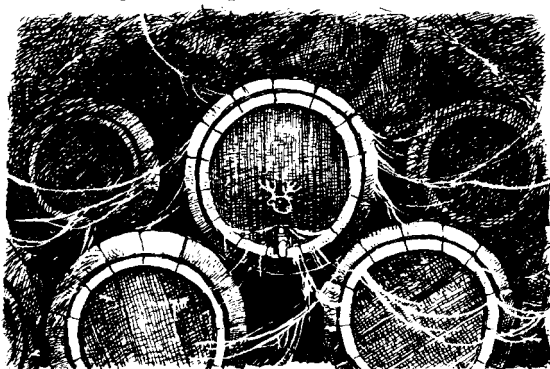
## 118

State per proseguire nell'esplorazione del piano terra, quando il signor Drabb all'improvviso guarda

l'orologio. Manca soltanto un'ora all'appuntamento con il pescatore! Cosí, con tuo grande sollievo, lasciate finalmente il sinistro castello e vi avventurate fuori nella tempesta.
"Anche se abbiamo poco tempo" ti grida il signor Drabb cercando di coprire l'ululato del vento, "credo che prima di ritornare alla scalinata della scogliera dovremmo dare una rapida occhiata alla cappella in rovina, là in fondo. Se io dovessi nascondere dei calici, mi sembrerebbe il luogo ideale!" ***Vai al 72.***

## 119

Tasti il muro intorno alla finestra nella speranza di trovare qualcosa, ma tutto sembra perfettamente normale. Tuttavia non hai sprecato il tuo tempo, perché a un certo punto noti una piccolissima scritta. E per di piú è perfettamente comprensibile! *Uno dei calici è nascosto nel pavimento al piano di sotto* leggi trepidante. ***Vai al 51.***

## 120

A giudicare da tutte queste botti, vi trovate senza dubbio nella cantina del castello. Quindi non potete essere lontani dalla parte centrale dell'edificio. Se ciò vi dà motivo di soddisfazione, siete ancora piú soddisfatti quando notate che su una delle botti è tracciato con il gesso un piccolissimo disegno.

Potrebbe trattarsi di un'*istruzione segreta*, lasciata da Isabella per ricordarsi che c'è un calice nascosto a un certo numero di passi da quella botte.

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato di questo disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se credi che significhi:***

| | |
|---|---|
| ***20 passi a sinistra*** | ***vai al 7.*** |
| ***25 passi a destra*** | ***vai al 135.*** |
| ***20 passi a destra*** | ***vai all'81.*** |

## 121

Allegro comincia ad annusare il vecchio pavimento mentre tu e il signor Drabb lo seguite da vicino, illuminando il cammino con le torce. Il cane procede molto lentamente, e non sapresti dire se è molto accurato nella ricerca o se è soltanto piuttosto riluttante a proseguire! Alla fine comunque vi conduce sull'altro lato dell'immenso salone, verso tre grossi bauli che si trovano vicino alla parete. ***Vai al 146.***

## 122

Non vi siete allontanati molto dalla finestra, quando sentite un rumore proveniente da quella direzione. Senti il cuore balzarti in gola per lo spavento, ma il signor Drabb è dell'idea che si tratti soltanto di un

ramo mosso dal vento che sbatte contro la finestra. La sua teoria ha soltanto un punto debole però: come tutte le finestre di questo castello, anche questa non ha vetri! Ah, e poi c'è anche un altro piccolo particolare. Sarebbe un albero davvero eccezionale quello che fosse cresciuto fino a questa altezza! Terrorizzato, ritorni alla finestra pregando che esista una spiegazione piú razionale per quel rumore... ***Vai al 96.***

## 123

Dopo aver camminato a lungo, o almeno cosí vi sembra, in queste orribili gallerie sotterranee, raggiungete un'altra scala. Finalmente! Forse finalmente uscirete da questa sinistra e umida galleria, dal momento che la scala conduce verso l'alto... ***Vai al 43.***

## 124

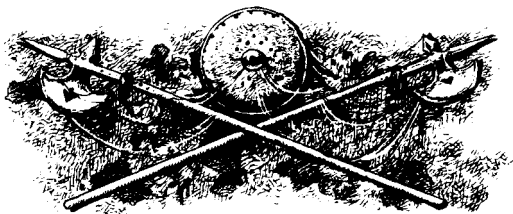
Siete finalmente arrivati in fondo agli scalini, ma il pescatore si sta già allontanando dalla baia. Troppo tardi! Tu e il signor Drabb cominciate a gridare di-

speratamente, ma è chiaro che il pescatore non riesce a sentirvi: infatti la sua piccola imbarcazione si allontana sempre piú nell'oscurità. Cosa vi resta da fare?
Ad un tratto, però, la barca ricompare alla vostra vista e ritorna lentamente verso di voi. Evidentemente l'uomo vi aveva sentiti! Tu, Allegro e il signor Drabb salite sull'imbarcazione, felici di poter lasciare finalmente questo luogo sinistro. Ma quanti calici siete riusciti a trovare? Questa è la cosa piú importante!
***Se siete rusciti a trovare tutti e cinque i calici d'oro, complimenti! Se invece il numero dei calici nella colonna 🍷 della tua scheda punteggio è inferiore a 5, prova a giocare ancora una volta (utilizzando una nuova scheda punteggio) per vedere se riesci a migliorare il risultato.***

### 125

Ti sei offerto volontario per cercare di ritrovare la strada che vi ricondurrà alla baia, anche perché temi che Allegro sia troppo lento e che il signor Drabb sia troppo impulsivo. Con Allegro a capo del gruppo avreste rischiato di arrivare troppo tardi, mentre con

il signor Drabb avreste rischiato di precipitare giú dalla scogliera!
Camminate per un tratto piuttosto lungo, e quando la nebbia finalmente si dirada riuscite a vedere che vi siete mossi alla base della grande rupe su cui sorge il castello. L'imponente costruzione adesso è di nuovo sopra di voi, piú sinistra che mai, con l'alta torre nascosta in parte dalla nebbia. Rivolgendo di nuovo lo sguardo al fianco della montagna, noti che poco distante si apre un'ampia grotta. E se fosse il caso di andare a dare un'occhiata?

***Se decidi di sí*** ***vai al 26.***
***Se decidi di no*** ***vai al 71.***

## 126

Forse dovevate fare un numero inferiore di passi, visto che in questa zona del muro non c'è proprio niente che possa costituire un nascondiglio per un calice. State per ritornare indietro, quando di colpo senti una corrente d'aria che ti sfiora il collo. O il temporale ha spalancato all'improvviso le porte del castello... oppure c'è qualcosa o qualcuno che ti sta respi-

rando sul collo! Sperando che la prima spiegazione sia quella giusta, ti volti lentamente reggendo la torcia con mano tremante. ***Vai al 35.***

## 127

Sei ben deciso a ignorare il velato messaggio del signor Drabb, soprattutto perché all'improvviso senti uno strano lamento proveniente dal fondo del pozzo. Forse si tratta dell'eco delle vostre voci, ma per esserne del tutto certo punti la torcia in quella direzione... ***Vai al 107.***

## 128

Procedete molto lentamente, mentre la tempesta continua a infuriare intorno a voi. Sapete bene che proprio da qui Isabella potrebbe essere scivolata in quella notte fatale! Ma ad un certo punto Allegro scopre qualcosa che scaccia subito dalle vostre menti quei pensieri funesti; anzi, sta addirittura abbaiando

per annunciarvi la sua scoperta: si tratta di un piccolo disegno inciso nella pietra.

“Potrebbe trattarsi di un’iscrizione segreta di Isabella” dichiara il signor Drabb eccitato, “fatta per ricordarsi quanti passi doveva contare a partire da questo punto per ritrovare uno dei calici!”

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato di questo disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che significhi:***

***30 passi a sinistra*** — ***vai al 2.***

***25 passi a sinistra*** — ***vai al 175.***

***25 passi a destra*** — ***vai al 61.***

## 129

Avete fatto solo un breve tratto in discesa, quando la galleria si divide in due, procedendo verso destra e verso sinistra. Tu e il signor Drabb siete incerti su quale via seguire.

***In quale direzione decidi di proseguire?***

| | |
|---|---|
| ***A destra?*** | ***Vai al 159.*** |
| ***A sinistra?*** | ***Vai al 13.*** |

## 130

All'improvviso il bagliore ricompare, ma non si tratta di un fantasma. È soltanto la luce di un faro in lontananza, che brilla a intervalli regolari! Ti senti molto sollevato, tuttavia l'episodio ti lascia una certa inquietudine. Hai capito infatti che neanche il signor Drabb in fondo è convinto che su quest'isola non esistano fantasmi, come vorrebbe dare a vedere!

***Vai al 76.***

## 131

Sul tavolo è inciso un piccolo stemma ! Ma ciò che ti incuriosisce di piú è che lo stemma si trova un po' a sinistra rispetto al centro del tavolo, proprio nel punto in cui Isabella doveva sedere durante i banchetti, al fianco del padre!
Ma ammettendo che si tratti di una delle sue istruzioni segrete, a che cosa si riferisce? In quell'istante noti tre finestre molto strette situate proprio sulla parete davanti al tavolo, sull'altro lato del salone. Forse lo stemma indica che Isabella ha nascosto un calice in una delle tre finestre?
***Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO DEGLI STEMMI per scoprire quale finestra devi esaminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***
***Se pensi che sia:***

| | |
|---|---|
| ***quella di sinistra*** | ***vai al 10.*** |
| ***quella al centro*** | ***vai al 60.*** |
| ***quella di destra*** | ***vai al 119.*** |

## 132

Purtroppo sembra che in questa parte del piano terra non ci sia niente, e cosí ti avvii nell'oscurità quasi totale in direzione della parte inferiore destra. Qui

hai piú fortuna, perché trovi ciò che resta delle cucine del castello. All'interno dell'enorme caminetto c'è uno spiedo altrettanto grande, su cui si potrebbe arrostire un bue intero! Ci sono anche tre grossi pentoloni capovolti. Sono di ferro, e ti ricordano quelli che di solito si vedono nelle cucine delle streghe, nelle illustrazioni dei libri di favole! ***Vai al 142.***

## 133

Ti sei offerto volontario per guidare il gruppo in questo sinistro salone perché preferivi essere davanti al gruppo, piuttosto che in coda. Chissà cosa potrebbe comparire all'improvviso alle vostre spalle? Cominci a camminare tastando il muro decrepito, e raggiungi ben presto un grande arazzo appeso alla parete. "Ehi, si fermi un momento!" esclama il signor Drabb. ***Vai al 161.***

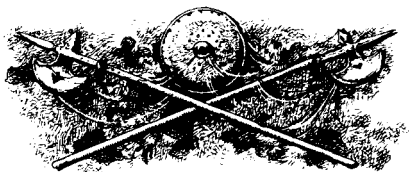
## 134

È proprio una prigione, perché appena riuscite ad aprire la porta la luce delle torce illumina tre grossi anelli di ferro attaccati al muro a circa un metro di distanza l'uno dall'altro; qui un tempo venivano incatenati i poveri prigionieri! Hai la tentazione di filartela immediatamente da questo macabro posto, ma il signor Drabb ti trattiene indicandoti uno stemma disegnato con il gesso proprio sopra gli anelli di ferro. È sicuro che si tratta di un'istruzione segreta, che suggerisce di esaminare uno degli anelli di ferro!

***Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO DEGLI STEMMI per scoprire quale anello dovete esaminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia:***

| | |
|---|---|
| ***Quello di sinistra*** | ***vai al 171.*** |
| ***Quello al centro*** | ***vai al 111.*** |
| ***Quello di destra*** | ***vai al 39.*** |

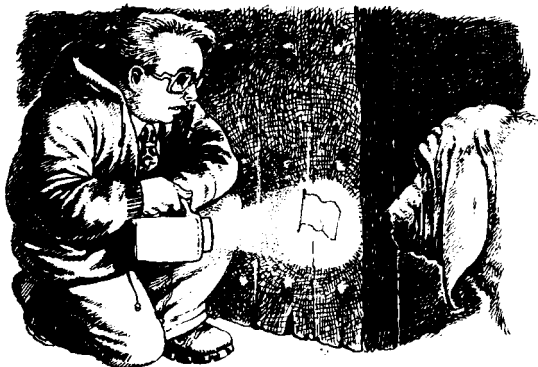
## 135

I venticinque passi a destra vi conducono ad un'altra botte di legno. "Hmm" medita il signor Drabb, picchiettando con le dita sulla botte. "Vede che è com-

pletamente vuota? Forse Isabella e il suo innamorato hanno tolto il vino che conteneva e hanno nascosto all'interno uno dei calici d'oro!"
Per scoprire se la sua teoria è giusta, il signor Drabb afferra il rubinetto della botte e comincia a tirarlo con tutte le sue forze. A un certo punto l'uomo cade indietro rotolando, seguito dal fondo della botte che si è completamente staccato. Nonostante il suo fisico grassoccio, il signor Drabb si risolleva da terra con un balzo e guarda speranzoso dentro la botte.
*Vai al 173.*

## 136

Raggiungete gli scalini che si inerpicano con un percorso tortuoso su per l'aspra scogliera. Mentre guardi verso la cima, noti nel cielo le avvisaglie di un temporale che sta per abbattersi sull'isola. Scuri nuvoloni minacciosi si stanno avvicinando sospinti dal vento, e naturalmente il tuo primo pensiero è che c'era un temporale anche nella notte in cui avvenne la tragedia di Isabella. Come se non ci fossero già sufficienti motivi per avere paura! *Vai al 6.*

## 137

Mentre osservate i segni tracciati sul muro con il gesso, il signor Drabb si mostra all'improvviso molto interessato a una piccola figura disegnata sulla porta della prigione. "Guardate qui" vi chiama eccitato. "Sono sicuro che questa è opera di Isabella.

Deve trattarsi di un'istruzione segreta che indica un certo *numero di passi* da compiere a partire dalla porta!"

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato di questo disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se pensi che significhi:***

| | |
|---|---|
| ***30 passi a sinistra*** | ***vai al 17.*** |
| ***25 passi a sinistra*** | ***vai al 109.*** |
| ***25 passi a destra*** | ***vai al 41.*** |

## 138

Avete raggiunto di nuovo la base della torre e uscite all'aperto, decisi a raggiungere la zona centrale del castello. La pioggia e il vento però si accaniscono contro di voi con violenza inaudita.

"Se non riusciamo a trovare subito l'ingresso alla parte centrale del castello" osserva il signor Drabb, "ci bagneremo fino alle ossa! Forse è meglio che uno di noi vada avanti, e quando avrà trovato l'entrata torni indietro ad avvertire." Cosí dicendo, raccoglie da terra tre fili di paglia, li stringe nel pugno e li allunga verso di voi. "Chi sceglierà il filo piú corto, dovrà andare" dichiara.

***Quale filo di paglia scegli?***

| | |
|---|---|
| ***Quello a sinistra?*** | ***Vai al 37.*** |
| ***Quello al centro?*** | ***Vai al 152.*** |
| ***Quello a destra?*** | ***Vai al 105.*** |

## 139

"Fantastico!" esclama il signor Drabb mentre punta la torcia verso il buco nella parete. "Abbiamo trovato uno dei calici!"

Ma vi aspetta un'amara delusione, perché quello che

il signor Drabb estrae è sí un calice, ma non di quelli d'oro. È un semplice calice in peltro. "Isabella doveva essere piú astuta di quanto credevamo" sospira il signor Drabb. "A quanto pare ha nascosto anche dei falsi tesori, per confondere il padre nel caso si fosse messo in cerca dei calici!" ***Vai al 74.***

**140**

Dal momento che non possedete una mappa, non avete altra alternativa che cercare di indovinare la strada giusta attraverso questa fitta nebbia. Il signor Drabb comunque è una guida piuttosto fortunata, perché riuscite ben presto a raggiungere la scalinata nella roccia. Cominciate a scendere piú in fretta che potete, perché mancano ormai soltanto due minuti all'appuntamento con il pescatore!

Ad un tratto, però, resti immobilizzato per lo spavento: ti è sembrato di sentire qualcuno che sta cantando alle tue spalle! Si tratta forse del menestrello innamorato di Isabella, il quale desidera che non ritorniate mai piú su quest'isola? ***Vai al 64.***

## 141

Appena vi avvicinate a riva il signor Drabb salta giú dalla barca con impazienza, mentre tu e Allegro siete molto meno ansiosi di mettere piede sull'isola. Comunque sbarcate, e mentre osservi il pescatore che rema verso la terraferma ti auguri che l'uomo ritorni davvero a prendervi tra cinque ore. Infatti hai avuto l'impressione che lo ritenesse un viaggio inutile! Stai ancora fissando la sua figura che si fa sempre piú piccola, quando alle tue spalle senti un grido che ti fa sobbalzare per lo spavento... ***Vai al 79.***

## 142

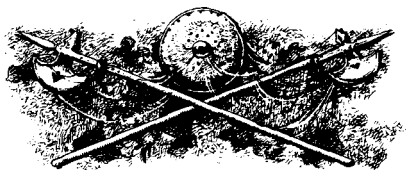
"Straordinario!" esclama il signor Drabb cominciando a girare la grossa maniglia di legno dello spiedo. "Davvero incredibile!" Lo spiedo però emette un cigolio sinistro che sembra echeggiare in tutto il castello, e ti senti meglio quando il signor Drabb si ferma. In quel momento noti una minuscola freccia incisa sulla maniglia di legno: il simbolo sembra indicare in direzione dei tre pentoloni capovolti. Nello stesso punto è inciso anche un piccolissimo stem-

ma , posto proprio sopra la freccia. Sembrerebbe un'istruzione segreta che invita a esaminare uno dei tre pentoloni!

***Se hai cerchiato la L nella colonna  della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO DEGLI STEMMI per scoprire quale pentolone dovresti esaminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia il primo vai al 46.***
***Se pensi che sia il secondo vai al 92.***
***Se pensi che sia il terzo vai al 19.***

## 143

***È il fantasma del menestrello! Cancella il primo numero in alto nella colonna  della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 76.***

## 144

Con enorme sollievo vedi finalmente il muso di Allegro spuntare dalla porta. La sua espressione è uguale a quella di prima, anche se la sua ricerca ha dato qualche frutto. Il cane infatti ha tra i denti un minuscolo e vecchissimo libro.

“Guardi” osserva il signor Drabb prendendo in mano il volumetto rilegato in cuoio, “nella pagina centrale sono raffigurati degli stemmi, e accanto a ciascuno di essi ci sono delle istruzioni. Credo proprio che questo libro sia appartenuto a Isabella... e che le istruzioni indichino i punti in cui sono nascosti i calici d’oro!”

***Da questo momento potrai consultare il LIBRO DEGLI STEMMI raffigurato sul risvolto dell’ultima pagina di copertina. Cerchia la L nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 45.***

## 145

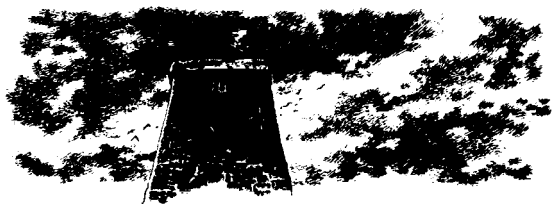
Ti tranquillizzi immediatamente, quando scopri che c’era una spiegazione piú razionale per quel rumore. Il signor Drabb infatti aveva ragione a dire che la par-

te del parapetto dove ti eri appoggiato non era sicura, perché infatti te la vedi crollare all'improvviso davanti agli occhi: il rumore che avete sentito prima proveniva dalle pietre che si stavano lentamente muovendo. *Vai al 138.*

## 146

Aprendo uno dei bauli, osservi che è pieno di vecchi abiti ammuffiti. Cominci a starnutire e stai per richiuderlo, quando il signor Drabb nota un piccolo stemma inciso nella parte interna del coperchio. Il tuo datore di lavoro è convinto che possa trattarsi di un'istruzione segreta che indica di esaminare uno dei bauli!

***Se hai cerchiato la L nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO DEGLI STEMMI per scoprire quale baule devi esaminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia quello di sinistra vai al 172.***
***Se pensi che sia quello al centro vai all'87.***
***Se pensi che sia quello di destra vai al 65.***

## 147

"È sicuro che tornarà a prenderci, non è vero, buon uomo?" chiede il signor Drabb al pescatore quando siete sbarcati tutti e tre sulla piccola spiaggia. "Ve l'ho promesso" borbotta il pescatore guardandosi intorno nervosamente. "Sarò di ritorno tra cinque ore esatte" aggiunge, ricominciando a remare per uscire dalla baia. "Ma se non ci sarete, non vi aspetterò. Lo considererò come un segno che... beh, non ditemi che non vi avevo avvertiti di stare alla larga da questo dannato posto!" ***Vai al 27.***

## 148

A quanto pare siete sbucati sulla sommità di un bastione laterale, molto piú basso della torre. Stai guardando verso l'alto, in direzione della torre intorno alla quale volano i gabbiani, quando il signor

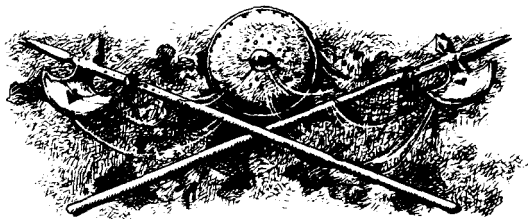
Drabb all'improvviso richiama la tua attenzione su un piccolo disegno tracciato sul parapetto in pietra. Dice che sicuramente si tratta di un'istruzione segreta lasciata da Isabella... secondo lui dovrebbe trattarsi del numero di passi da contare a partire da questo punto!

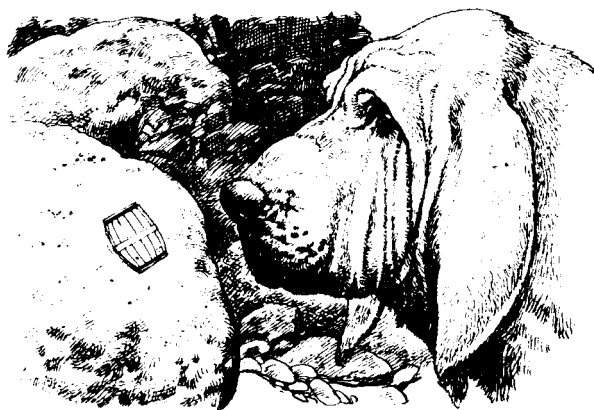
***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato dell'istruzione segreta. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se pensi che significhi:***

| | |
|---|---|
| *15 passi a destra* | *vai al 36.* |
| *25 passi a sinistra* | *vai al 4.* |
| *15 passi a sinistra* | *vai al 108.* |

## 149

Mentre tu e il signor Drabb siete impegnati a discutere, Allegro comincia a esplorare la grotta annusando tutt'intorno. Non lo hai mai visto tanto agitato, forse ha capito che tra poco ritornerà a casa!
E invece i suoi sforzi non sono inutili perché, nascosto in una piccola nicchia, il cane trova uno dei calici d'oro massiccio!
Lasciate la grotta, e solo pochi minuti dopo avete motivo di essere soddisfatti ancora una volta dell'opera di Allegro: il cane infatti trova con facilità gli scalini che scendono verso la baia!
***Complimenti! Annota questo calice nella colonna 🍷 della tua scheda punteggio. Poi vai al 124.***

## 150

A un certo punto Allegro si ferma nei pressi di un masso, e rivolge verso di voi il muso dall'immutabile espressione sconsolata.

"Hai trovato qualcosa, ragazzo mio?" gli chiede il signor Drabb con interesse, chinandosi accanto al

cane. "Per Giove! Ha davvero trovato qualcosa! Guardi, c'è un disegno inciso sulla roccia. Credo proprio che si tratti di un'istruzione segreta lasciata da Isabella, per ricordarsi di contare un certo numero di passi a partire da questo punto!"

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato di questo disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se pensi che significhi:***

*30 passi a destra* — *vai al 169.*
*30 passi a sinistra* — *vai al 29.*
*25 passi a sinistra* — *vai al 54.*

## 151

Dopo pochi passi il signor Drabb si ferma di colpo. "Cosa succede, signor Drabb?" gli chiedi preoccupato. "Le manca il fiato? Forse dovrebbe camminare piú lentamente." Ma il respiro affannoso del signor Drabb è causato da qualcos'altro. "Vede anche lei quello strano bagliore laggiú?" ti chiede indicando verso il mare con mano tremante. "Compare e scompare come se ci fosse qualcosa sopra l'acqua!" Con apprensione segui il punto che il signor Drabb ti sta indicando, temendo già di vedere un fantasma...
***Vai al 130.***

## 152

Il filo di paglia che hai estratto è lungo soltanto cinque centimetri! Attendi con ansia di vedere la lunghezza delle altre due pagliuzze, ma è proprio come temevi: quelle del signor Drabb e di Allegro sono piú lunghe. L'ingrato compito di andare in avanscoperta toccherà a te!

Ti sei allontanato soltanto di pochi passi, quando senti un debole rumore, qualcosa che assomiglia al pianto di una ragazza. Certo che si tratti del fantasma della povera Isabella, ti volti e ritorni immediatamente dai tuoi compagni. Solo quando sei di nuovo al sicuro dentro la torre, trovi il coraggio di controllare se il fantasma è ancora là... ***Vai al 165.***

## 153

***Cancella il primo numero in alto nella colonna ♡ della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 51.***

## 154

All'improvviso accade l'inevitabile. La cupa sagoma del castello viene risvegliata dalla luce intensa di un lampo che rischiara il cielo. Segue un istante di quiete, e poi la pioggia comincia a cadere con violenza. "Non so se sia meglio cercare un riparo o proseguire!" ti grida il signor Drabb mentre sollevate il cappuccio della giacca. "Forse possiamo trovare un riparo da qualche parte alla sinistra o alla destra degli scalini, ma potremmo anche non trovarlo. D'altra parte, il castello è lontano ancora almeno seicento metri. Non so proprio cosa fare. Lei cosa ne pensa? Da che parte dovremmo dirigerci?"

***Se credi sia meglio proseguire:***



| | |
|---|---|
| ***alla sinistra degli scalini*** | ***vai al 30.*** |
| ***alla destra degli scalini*** | ***vai al 58.*** |
| ***avanti verso il castello*** | ***vai al 101.*** |



## 155

Avete raggiunto la zona superiore destra della grande sala, tastando il muro con le mani. Il signor Drabb aveva ragione a sostenere che forse avreste trovato

una sala d'armi da qualche parte. Infatti trovate un certo numero di spade arrugginite, degli scudi appesi alla parete, e alcune faretre contenenti delle frecce. Il signor Drabb nota che su una delle faretre

è inciso un piccolo disegno. Forse si tratta di un'istruzione segreta lasciata da Isabella, per ricordarsi che uno dei calici è nascosto nelle vicinanze!

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato del disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se pensi che significhi:***

| | |
|---|---|
| ***15 passi a destra*** | ***vai al 91.*** |
| ***15 passi a sinistra*** | ***vai al 170.*** |
| ***20 passi a destra*** | ***vai al 126.*** |

## 156

Tu e il signor Drabb rompete immediatamente il sigillo di cera, certi che sotto di esso si celi un foro. È proprio cosí, e infatti all'interno della palla di cannone è stato nascosto qualcosa: una mappa dell'isola arrotolata con cura!

***A partire da questo momento potrai consultare la MAPPA raffigurata sul risvolto della prima pagina di copertina. Cerchia la M nella colonna della tua scheda punteggio per ricordarti che possiedi questo oggetto. Poi vai al 27.***

## 157

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai all'88.***

## 158

Trovi il signor Drabb intento a esaminare tre armature poste vicino alla parete. "Guardi questo elmo" ti dice eccitato, mentre ti indica un piccolo stemma 🛡 inciso sulla visiera. "È esattamente lo stesso che è inciso sugli elmi delle altre due armature! Credo che possa trattarsi di un indizio lasciato da Isabella. Forse in una delle armature è nascosto un calice!"

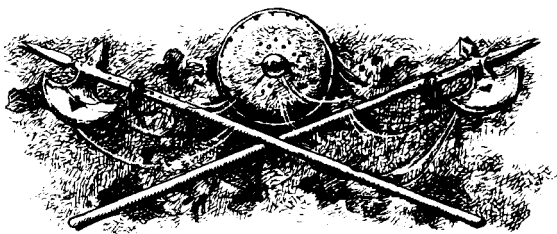
***Se hai cerchiato la L nella colonna 📖 della tua scheda punteggio, puoi consultare il LIBRO DEGLI STEMMI per scoprire quale armatura dovreste esaminare. Altrimenti dovrai tirare a indovinare.***

***Se pensi che sia:***

| | |
|---|---|
| ***L'armatura di sinistra*** | ***vai al 97.*** |
| ***L'armatura al centro*** | ***vai al 66.*** |
| ***L'armatura di destra*** | ***vai al 18.*** |

## 159

Ben presto vi chiedete se non era meglio *l'altra* scala: quella che avete scelto, infatti, sembra interminabile e continua a proseguire verso il basso. Infine rag-

giungete una galleria che procede in senso orizzontale, ma mentre percorrete questo angusto e sinistro passaggio sotterraneo vieni assalito da un altro dubbio. Forse il signor Drabb ha sbagliato a pensare che questa fosse una via alternativa per raggiungere la parte centrale del castello. L'altra scala forse sí... ma questa, invece, forse vi sta conducendo verso le prigioni del castello! ***Vai al 62.***

**160**

Trattieni il respiro mentre il signor Drabb mette la mano dentro la bocca del cannone. Poi ci mette tutto il braccio, ma sembra che non trovi niente. O invece sí? L'uomo comincia ad aggrottare la fronte e ad agitare un po' il braccio. Adesso anche Allegro comincia ad assumere un'aria interessata, o almeno piú interessata del solito. Purtroppo però ciò che il signor Drabb estrae dal cannone non è un calice. Ma è pur sempre qualcosa! ***Vai all'80.***

## 161

"Guardi quest'angolo dell'arazzo. Sembra diverso dal resto del ricamo" osserva il signor Drabb esaminando il tessuto con molta attenzione. "Vede questa piccola piuma? Forse Isabella la ricamò *dopo* che

l'arazzo era stato tessuto, e rappresenta un'istruzione segreta per indicare che uno dei calici è nascosto da queste parti!"

***Se hai cerchiato la P nella colonna della tua scheda punteggio, puoi consultare la PERGAMENA per scoprire il significato di questo disegno. Altrimenti dovrai tirare a indovinare. Se pensi che significhi:***

| | |
|---|---|
| ***15 passi a sinistra*** | ***vai al 50.*** |
| ***20 passi a sinistra*** | ***vai al 93.*** |
| ***20 passi a destra*** | ***vai al 25.*** |

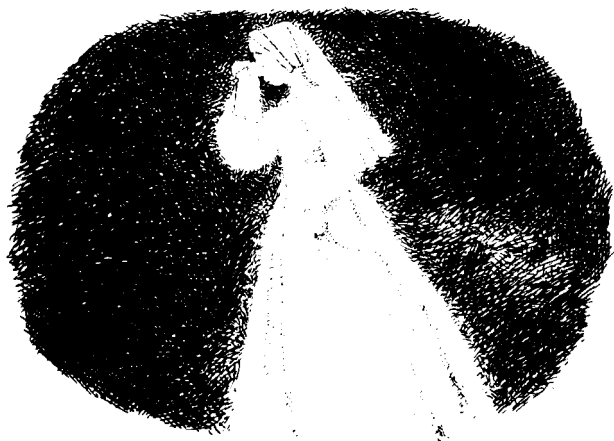
## 162

Non è necessaria una mappa per accertarvi che si tratta di una cappella: un attimo dopo un altro lampo illumina l'isola con il suo bagliore rossastro, e avete modo di vedere un gruppo di tombe siutato proprio di fronte alla piccola costruzione in rovina. Tuttavia la vista di quelle tombe ti ha fatto correre un brivido lungo la spina dorsale! *Vai al* ***74.***

## 163

Il passaggio nella roccia non è soltanto stretto, ma anche piuttosto basso: tanto che tu e il signor Drabb dovete procedere a testa bassa e con la schiena leggermente ricurva. "Vede, la gente era di statura piú bassa a quei tempi" ti spiega il signor Drabb ostentando il suo solito entusiasmo. Ma hai l'impressione che stavolta le sue chiacchiere vogliano soltanto nascondere quell'apprensione che ha colpito anche lui nell'attraversare questa sinistra galleria. In ogni caso raggiungete molto presto la fine del passaggio e vi ritrovate all'aria aperta. ***Vai al 148.***

## 164

"Ho tr-trovato l'entrata" vi annuncia il signor Drabb con voce tremante, precipitandosi all'interno della torre. "Ma sono c-certo c-che qualcosa m-mi ha seguito fino qui. Le dispiacerebbe guardare fuori dalla porta per vedere di cosa si tratta? Forse è soltanto un animale curioso." Lo accontenti, anche se sei anche tu piuttosto nervoso, e apri appena la porta per guardare fuori. ***Vai al 117.***

## 165

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 45.***

## 166

In ogni caso non avete bisogno della mappa, perché all'improvviso notate una piccola imbarcazione che sta procedendo verso l'isola e ha appena oltrepassato il pinnacolo di roccia: deve trattarsi senz'altro del pescatore. Quindi gli scalini sono quelli giusti!
Non è il caso di rallegrarsi troppo, però, dal momento che la barca si sta avvicinando a velocità sostenuta. Probabilmente viaggia col favore della corrente, e nel giro di pochi minuti raggiungerà la baia. Ciò che ti preoccupa è il fatto che il pescatore non vi aspetterà, se non sarete là al suo arrivo! ***Vai al 124.***

## 167

Avete buone probabilità di farcela, visto che ormai siete quasi arrivati in fondo alla scalinata: ancora un paio di curve e avrete raggiunto la baia. Di colpo però qualcosa vi inchioda a terra, inorriditi. Dietro la parte di roccia che nasconde la prossima curva sentite un respiro affannoso, come se qualcuno... o qualcosa stesse salendo i gradini. Afferrando nervosamente il braccio del signor Drabb, speri che si tratti del pescatore: anche se dentro di te sai benissimo che l'uomo non si azzarderebbe mai a mettere piede sull'isola... ***Vai al 174.***

## 168

***Cancella il primo numero in alto nella colonna della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 124.***

## 169

Speravi che questi trenta passi a destra ti avrebbero condotto a uno dei calici d'oro, ma purtroppo non è stato cosí. In compenso vi riconducono alla scalinata scavata nella roccia!

"Chissà perché Isabella ha voluto segnare la posizione di questi scalini?" si chiede il signor Drabb incuriosito. "Forse aveva intenzione di fuggire nottetempo, e temeva di perdersi nell'oscurità: cosí deve aver pensato di lasciare delle indicazioni!" ***Vai al 33.***

## 170

Forse dovevate contare quindici passi a destra della faretra: qui infatti non c'è nessun possibile nascondiglio per un calice, soltanto pareti nude!
State per ritornare indietro verso la faretra, per ritentare nell'altra direzione, quando Allegro abbaia debolmente. La cosa è molto strana, perché di solito l'animale è del tutto silenzioso! Che abbia trovato qualcosa? O forse non starà tentando di comunicarvi una cattiva notizia? Infatti all'improvviso sentite quella che sembra una risata di scherno proveniente da dietro di voi. ***Vai al 73.***

## 171

Tu e il signor Drabb esaminate con cura il pesante anello di ferro sulla sinistra nella speranza di trovare qualche messaggio, ma non vedete nulla. "Vediamo se c'è qualcosa su quest'altro" suggerisce il signor Drabb senza darsi per vinto. Gli fai notare che forse lo stemma aveva un significato diverso; poteva anche non trattarsi affatto di un'indicazione segreta.

"Sí, forse ha ragione lei" ammette l'uomo con aria delusa, e ti segue fuori da queste sinistre prigioni. "È probabile che stiamo soltanto sprecando del tempo prezioso." ***Vai al 123.***

## 172

Il baule di sinistra è proprio quello che stavate esaminando, e quindi riprendete a frugare al suo interno con piú slancio. Eppure sembra che dentro non ci sia altro che vecchi abiti ammuffiti. All'improvviso però scorgete un piccolo rotolo di pergamena sul fondo del baule. "Guardi, c'è una scritta scolorita" esclama il signor Drabb eccitato, avvicinando la vecchia pergamena alla luce della torcia. "E porta la firma di Isabella! Dice che tre calici sono nascosti *all'interno* del castello e gli altri due sono nascosti fuori!" ***Vai al 74.***

## 173

"C'è qualcosa, signor Drabb?" gli chiedi con impazienza mentre l'uomo introduce la testa nella botte. "Ha trovato un calice, oppure no?"
Il signor Drabb è costretto a deluderti, tuttavia non esce proprio a mani vuote. Infatti ha trovato una piccola pergamena ingiallita. "Allora è a questa pergamena che conducevano le indicazioni segrete di Isabella!" esclama aprendola e cominciando a leggerla rapidamente. "Beh, il destinatario era il suo innamo-

rato, il menestrello! È una bella poesia d'amore che Isabella aveva scritto perché lui la cantasse."
***Vai al 116.***

## 174

***Cancella il primo numero in alto nella colonna ♡ della tua scheda punteggio per indicare che hai visto un fantasma. Poi vai al 124.***

## 175

Tu e il signor Drabb vi scambiate uno sguardo eccitato. State forse per mettere le mani sul vostro primo calice? I venticinque passi infatti vi hanno porta-

to esattamente davanti a una pietra instabile. Aiuti il signor Drabb a sollevarla, in modo che possa introdurre la mano all'interno del buco sottostante. Purtroppo però all'interno non c'è un calice d'oro, ma una ciocca di bei capelli neri. "Devono essere i capelli di Isabella" osserva deluso il signor Drabb decidendo di riporli di nuovo nel loro nascondiglio. "Deve averli nascosti qui affinché il suo innamorato potesse trovarli." ***Vai all'88.***

## 176

Ben presto però tu e il signor Drabb scoppiate in una risata di sollievo, e hai l'impressione che anche Allegro accenni un'espressione leggermente meno afflitta: infatti da dietro la curva è comparsa una lepre. Siete cosí felici che per un istante dimenticate di avere una fretta terribile. "Forza, proseguiamo!" esclami all'improvviso. "Se non ci sbrighiamo il pescatore se ne andrà senza di noi!" ***Vai al 124.***

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo. | **time machine®**

| | |
|---|---|
| L'ETÀ DEI DINOSAURI | 1 |
| LE SORGENTI DEL NILO | 2 |
| SULLE NAVI PIRATA | 3 |
| SELVAGGIO WEST | 4 |
| MISSIONE A VARSAVIA | 5 |
| LA SPADA DEL SAMURAI | 6 |
| LE SETTE CITTÀ D'ORO | 7 |
| ALLA RICERCA DI RE ARTÙ | 8 |
| IL MISTERO DI ATLANTIDE | 9 |
| LE FIAMME DELL'INQUISIZIONE | 10 |

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco! | **detectives club**

| | |
|---|---|
| IL MESSAGGIO DEL MORTO | 1 |
| L'ANTIQUARIO | 2 |
| MISTER MEZZANOTTE | 3 |
| SULL'ISOLA MISTERIOSA | 4 |

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

**avventure stellari**

**PIANETI IN PERICOLO** 1
**L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI** 2
**I CAVALIERI DELLA GALASSIA** 3
**IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI** 4
**LE STELLE SCOMPARSE** 5

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

**oberon**

**OBERON IL GIOVANE MAGO** 1
**LA CITTÀ PROIBITA** 2
**IL CANCELLO DELL'OMBRA** 3
**LA GUERRA DEI MAGHI** 4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica...

**grecia antica**

**IN VIAGGIO VERSO CRETA** 1
**ALLA CORTE DI MINOSSE** 2
**IL RITORNO** 3

serie conclusa

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas...

**lupo solitario**

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo...

**oltre l'incubo**

| | |
|---|---|
| **IL REGNO DELL'OMBRA** | 1 |
| **NEL VORTICE DEL TEMPO** | 2 |

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo...

**alla corte di re artù**

| | |
|---|---|
| **IL CASTELLO DI TENEBRA** | 1 |
| **CACCIA AL DRAGO** | 2 |
| **NEL REGNO DEI MORTI** | 3 |
| **VIAGGIO NEL TERRORE** | 4 |
| **IL REGNO DELL'ORRORE** | 5 |
| **IL REGNO DEL CAOS** | 6 |
| **LA TOMBA DEGLI INCUBI** | 7 |
| **LA LEGIONE DEI MORTI** | 8 |

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

**horror classic**

| | |
|---|---|
| **IL CONTE DRACULA** | 1 |
| **FRANKENSTEIN** | 2 |

serie conclusa

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

**misteri d'oriente**

| | |
|---|---|
| **IL VECCHIO DELLA MONTAGNA** | 1 |
| **L'OCCHIO DELLA SFINGE** | 2 |
| **LE MINIERE DI RE SALOMONE** | 3 |
| **I SEGRETI DI BABILONIA** | 4 |
| **GLI ADORATORI DEL MALE** | 5 |

serie conclusa

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del piú grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

**la terra di mezzo**

| | |
|---|---|
| **UNA SPIA A ISENGARD** | 1 |
| **TRADIMENTO ALLA FORTEZZA** | 2 |
| **LE MINIERE DI MORIA** | 3 |
| **ALLA RICERCA DEL PALANTÍR** | 4 |

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati.

**sherlock holmes**

| | |
|---|---|
| **OMICIDIO AL DIOGENES CLUB** | 1 |
| **LO SMERALDO DEL FIUME NERO** | 2 |
| **IL CASO MILVERTON** | 3 |
| **WATSON SOTTO ACCUSA** | 4 |
| **I DINAMITARDI** | 5 |
| **UN DUELLO D'ALTRI TEMPI** | 6 |
| **INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE** | 7 |
| **L'EREDE SCOMPARSO** | 8 |

serie conclusa

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

**fire*wolf**

| | |
|---|---|
| **IL BARBARO RIBELLE** | 1 |
| **LE CRIPTE DEL TERRORE** | 2 |
| **NEL REGNO DEI DEMONI** | 3 |
| **LE RADICI DEL MALE** | 4 |

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

**robin hood**



serie conclusa

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni piú straordinarie, storie avvincenti...

**dimensione avventura**

**blood sword**

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura...

| | |
|---|---|
| **I LABIRINTI DI KRARTH** | 1 |
| **IL REGNO DI WYRD** | 2 |
| **L'ARTIGLIO DEL DEMONE** | 3 |
| **VIAGGIO ALL'INFERNO** | 4 |
| **LE MURA DI SPYTE** | 5 |

serie conclusa

**superpoteri**

Sei un Agente Speciale al servizio del governo? Oppure sei un Cacciatore di taglie che agisce per interesse personale? Comunque sei un Supereroe!

| | |
|---|---|
| **IL FURTO DEL METEORITE** | 1 |
| **MASCHERA GIALLA** | 2 |

**partita a quattro**

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

| | |
|---|---|
| **CAITHNESS L'ELEMENTALISTA** | 1 |
| **KELDRILH IL MENESTRELLO** | 2 |
| **PEREIM IL CAVALIERE** | 3 |
| **KANDJAR IL MAGO** | 4 |

**skyfall**

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: *qui molte cose* assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

| | |
|---|---|
| **I MOSTRI DELLA PALUDE** | 1 |
| **LA PIRAMIDE NERA** | 2 |
| **IL MISTERO DELLA MINIERA** | 3 |
| **IL GIARDINO DELLA FOLLIA** | 4 |

**sortilegio**

Uno strabiliante armamentario di *formule magiche per portare a* termine una missione disperata...

| | |
|---|---|
| **LE COLLINE INFERNALI** | 1 |
| **LA CITTÀ DEI MISTERI** | 2 |
| **I SETTE SERPENTI** | 3 |
| **LA CORONA DEI RE** | 4 |

serie conclusa

**simbad il marinaio**

Simbad, il marinaio astuto e coraggioso, l'avventuriero uscito dai racconti della bella Shahrazàd, la regina delle Mille e Una Notte!

| | |
|---|---|
| **IL PRINCIPE DEI LADRI** | 1 |

Una classica ambientazione fantasy, tra foreste tenebrose e fortezze inespugnabili, con una straordinaria libertà di azione e di movimento.

**unicorno**

**TRADIMENTO A DRAKENWOOD** 1
**IL SIGNORE DEL FUOCO** 2

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

**guerrieri della strada**

**VIAGGIO DISPERATO** 1
**AGGUATO IN MONTAGNA** 2
**LA ZONA OMEGA** 3
**VERSO LA CALIFORNIA** 4

serie conclusa

Avrai il coraggio, il corpo e la mente di un eroe barbarico: il tuo destino sarà affrontare i più tremendi pericoli armato solo della tua sete di avventura!

**rupert il selvaggio**

**L'ISOLA DELLE CAVERNE** 1
**IL TUNNEL DEI DIAMANTI** 2

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* piú famoso del mondo.

advanced D&D™

| | |
|---|---|
| I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS | 1 |
| LA TORRE FANTASMA | 2 |
| NEL CASTELLO DI QUARRAS | 3 |
| LA PROVA | 4 |
| NINJA! | 5 |
| IL SIGNORE DI RAVENLOFT | 6 |
| LO SCETTRO DEL POTERE | 7 |
| LA CORONA DEL MAGO | 8 |
| MAGO CONTRO MAGO | 9 |
| NEL REGNO DI BABA YAGA | 10 |
| I SIGNORI DEL DESTINO | 11 |
| LA MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO | 12 |
| I CANCELLI DELLA MORTE | 13 |
| IL SENTIERO DELLA PAURA | 14 |
| LA CITTÀ SCOMPARSA | 15 |
| LE OMBRE DI NORDMAAR | 16 |
| LA STIRPE DI DRAGONSPEAR | 17 |

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari.

**ninja**



serie conclusa

Una vera avventura da tasca! Speciali copertine pieghevoli! Ideale per viaggi e spostamenti!

**compact**



L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

**realtà & fantasia**

Nella sua prigione di pietra il Demonio Nero aspetta, infestando la Terra con il suo soffio maledetto, bruciante di odio nell'attesa che si avveri la Profezia...

**leggende e malefici**



Pericolo, mistero, magia e suspence: ecco gli ingredienti di queste avventure, ogni volta diverse, ogni volta piú avvincenti.

**golden dragon**



Il Giappone del XVII secolo: un mondo raffinato e crudele, in cui per sopravvivere hai adottato il codice d'onore dei samurai: il Bushido.

**samurai**

Niente dadi, niente arbitrio della sorte, poche regole estremamente semplici: una nuova generazione di avventure interattive che ti immerge nel flusso della *Realtà Virtuale*.

**realtà virtuale**

**LA FORESTA DEGLI ELFI** — 1
**L'ABISSO DEI MORTI VIVENTI** — 2
**LE SPIRE DELL'ODIO** — 3
**IL COLLARE DI TESCHI** — 4

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

**faccia a faccia**

**SFIDA PER IL TRONO** — 1
**LA VALLE DEI SOGNI** — 2

*Amico lettore,*

*se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire scrivi a questo indirizzo:*


librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via S. Francesco, 62
34133 TRIESTE


4

**CONTA 15 PASSI A DESTRA**

**CONTA 25 PASSI A SINISTRA**

**CONTA 20 PASSI A SINISTRA**

**CONTA 25 PASSI A DESTRA**

**CONTA 30 PASSI A SINISTRA**

**CONTA 15 PASSI A SINISTRA**

**CONTA 20 PASSI A DESTRA**

**CONTA 30 PASSI A DESTRA**

# LIBRO DEGLI STEMMI

**SCEGLI AL CENTRO**

**SCEGLI IL PRIMO**

**SCEGLI IL SECONDO**

**SCEGLI IL TERZO**

**SCEGLI IN ALTO**

**SCEGLI IN BASSO**

**SCEGLI A SINISTRA**

**SCEGLI A DESTRA**

**SCEGLI IL QUINTO**

**SCEGLI IL QUARTO**

# SCHEDE PUNTEGGIO

**1**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**2**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**3**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**4**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**5**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**6**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**7**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**8**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**9**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**10**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**11**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**12**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**13**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**14**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**15**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**16**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**17**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**18**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**19**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

**20**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | M |
| 2 | 2 | |
| 3 | 3 | P |
| 4 | 4 | |
| | 5 | L |

# L'ISOLA DEGLI SPIRITI

4

Una vera avventura da tasca!
Speciali copertine pieghevoli!
Ideale per viaggi e spostamenti!

compact

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Hai trovato un lavoro per l'estate, un posto di bibliotecario in uno sperduto villaggio. Il signor Drabb, il direttore, è un ometto dall'aria simpatica, ma il compito che ti aspetta è tutt'altro che tranquillo: dovrai andare insieme a lui sull'Isola degli Spiriti, dove la sfortunata principessa Isabella ha nascosto cinque calici d'oro di straordinaria bellezza. E non è tutto: si dice infatti che l'isola sia abitata ormai solo dai fantasmi...

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Quanti calici riuscirai a trovare?

copertina illustrata da Peter Dennis

ISBN 88-7068-732-5

70687325

**L. 10.000 iva inc.**

librogame®
il protagonista sei tu